018. szám

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011. DEC- JAN. II. évf. 11. szám
ISSN 2061-8808



Hull a pelyhes Mario

Az utolsó karácsony…

Nem, még véletlenül sem a Wham örökzöld klasszikusának dallamai juttatták eszembe a fenti címet, egyszerűen csak elgondolkoztam azon, hogy mit jósoltak egyesek, akik szerint jövőre már nem is lesz karácsony – vagyis inkább semmi sem lesz, mivel *jön a világvége*. Személy szerint annyira nem aggódom, elvégre nem nagyon hiszek az ilyen jóslatokban, ráadásul egyre több a pletyka azzal kapcsolatban, hogy készülnek a talán(!) már 2012-ben kiadásra kerülő nextgen masinák, amiknek bejelentése így nem lenne túl logikus. Meg egyébként is. Vége a maják naptárának? És akkor? Én ilyenkor fogom, és felteszem a falra a következő évi változatot. Szóval felejtsük is el ezt az egész marhaságot, és kezdjük elölről az egészet…

Ünnepek előtt

Könyvelhető a tény, hogy a tél megérkezett, és pár hónapig nem is akar majd eltűnni a balfenéken, ami azt jelenti, hogy muszáj lesz hónapokig kihúzni, amíg be nem köszönt az első tavaszi szellő (kezdek olyan lenni, mint egy morgós vénember, de nincs mese, ilyenkor medve módjára a legszívesebben bevonulnék a barlangomba, hogy ott téli álomba szenderüljek). Azonban úgy tűnik, a karácsonyi hangulat már idejekorán elkapta a tesztelőinket és partnereinket, hiszen utóbbiak már az előző szám megjelenése után egy héttel szinte minden tesztelésre váró játékot átadtak, előbbiek meg olyanok voltak, mint akiket megszálltak azok a bizonyos kisangyalok: libasorban, időre adták le a cikkeket, aminek köszönhetően egészen nyugodtan telt a lapzárta előtti pár hét. Ilyen se volt még, és ha csak ezen múlik, szeretném javasolni a karácsony, és annak szellemének állandósítását. JediEco örült mindennek, és rendesen betartotta a határidőket, Dzsek szinte a megjelenés napján szállított minden kritikát, rolmanus szokás szerint megfenyegetett a kedvenceiért (most valahogy azért visszafogottabb volt az átlagosnál, csak az őrült mosolya volt kicsit rémisztő, ahogy azt hadarta: „Emgées, emgées… sznééék, sznéééék!"), de legalább tisztességgel le is nyomta mindegyiket. Szasa szokás szerint precízen dolgozott, Martin elutazott az annyira nem is ködös Albionba, ahonnan különböző képeket küldött mindenféle girlgamerrel, meg mindenféle fényűző partiról (én meg azt hittem, hogy a Vita bemutatójára megy, na mindegy). Még Zoli, a tördelőnk sem morgott a nem létező bajsza alatt. Ja, de. Annyit, hogy „Már megint nem tudják betartani a karakterszámokat.", de ezt meg már megszoktuk, és még hiányozna is, ha eszgé cikkeinél nem kellene legalább húsz képet kivenni az oldalból ahhoz, hogy a szöveget valahogy bele tudjuk passzírozni.

De félre a tréfával (persze mindenkit szeretünk, és mindenki jó munkát végzett, de most ennyi fért be, majd legközelebb a többiek is sorra kerülnek; talán még annyit érdemes megjegyezni, hogy mivel Krisz év végétől több időt kíván szentelni a magánéletének, ezért mostantól kevesebbet fog írni, ami részben a rovatára is kihat, de megszűnni az sem fog). A karácsony közeledtével a megjelenések terén szinte már csak a Nintendo brillírozott, de ők viszont rendesen, hiszen több fronton is támadtak, avagy van Mario, meg Mario, aztán ott a Zelda, a Pokémon, a Shinobi… ja, és még Mario, aki Sonic oldalán újra benézett hozzánk. Rajtuk kívül már nagyon lehetett érezni, hogy vége a dömpingnek, de azért a szokásos mennyiséget csak sikerült összehozni a játéktesztek terén.

Fontos bejelentés, hogy jövőre megújult formában kerülünk elő, amivel együtt sajnos egy már régóta esedékes áremelés is várható (az első szám óta változatlan az árunk), avagy onnantól kezdve 799 Forintért juthatsz majd a magazinhoz, viszont ezért cserébe több meglepetéssel fogunk szolgálni.

Zárásként pedig szeretném megköszönni az elmúlt hónapokat, illetve szeretném mindenkinek az eszébe juttatni, hogy bár ajándékot kapni és (leginkább) adni jó érzés, ne feledjük el, hogy a karácsony alapvetően arról szól, hogy a szeretteinkkel, a családunkkal legyünk, és arról, hogy legyünk minél boldogabbak, az anyagiaktól függetlenül. Ennek tükrében azt hiszem, a teljes stáb nevében kívánhatom a következőket, hogy aztán egy kisebb szünet után jövőre újra találkozhassunk:

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és Boldog Új Évet Kívánunk!

Böjtös Gábor

Ui.: Lapzárta előtt érkezett a hír, miszerint februárig semmiféle videojátékos megjelenés nem várható, ezért (mivel visszatekintőkkel, internetről összeszedett előzetesekkel nem szeretnénk megtölteni a magazint) a januári hónapot kénytelenek vagyunk kihagyni, avagy a magazinnal legközelebb 2012. február végén találkozhattok.





TARTALOMJEGYZÉK


40


45



24

46


32
30


42


34

Kovács Béla: The Video Game



Videojátékok. A maradiak csak szórakozást látnak benne. A megszállottak célokat. A törtetők művészetet. Abdel Bounane pedig személyre szabott luxuscikket. Az Amusement nevű francia gamer magazin főszerkesztője néhány héttel ezelőtt egészen érdekes szolgáltatást indított útjára: 67.000 $-ért elkészítik a játékot, ami csak Rólad szól. Persze a fentebbi összeg a legfelső kategória, így aki megelégszik egy egyszerű verekedős játékkal, mondjuk közte és a főnöke között, az akár pár száz dollárból is megúszhatja a huncutságot. A következő lépcsőben 10.000 $-ért már tíz designer tárja elénk az elképzeléseit egy jóval összetettebb játékstílusban – itt már előkerülnek a családi albumok, házi videók, és néhány órát a stúdióban is el kell töltenünk, hogy virtuális karakterünk a lehető leghitelesebb legyen. Az igazi luxus természetesen az említett vaskos összegért jár, amikor egy saját táblagépen kapjuk meg a teljesen ránk szabott, minden elemében kidolgozott, és részletes videojátékunkat. First quest: boldogulj az asszony bevásárló listájával a hipermarketben. 4000 XP. Apu level up.

A konyha hősei



Álljunk be egy kicsit a tűzhely mögé – közelegnek az ünnepek, anyu/feleség/barátnő pedig ideiglenesen beköltözik a konyhába, hogy a háromszáznegyvenhét fogásos, diétagyilkos vacsorákon munkálkodjon. A nyilvánvaló önfeláldozáson kívül – „rendben, majd én megeszem azt a másik csirkét, még se menjen már kárba" – kedves gesztus lehet egy The Legend of Zeldás kötényke ajándékozása. Ebben az amerikai Janeille Pita siet a segítségünkre, aki lassan három éve gyárt saját tervezésű pólókat. A Wind Waker stílusú, kézzel készített Linkes (50$) és Zeldás (65$) köténykék hirtelen ötlettől vezérelve, próbaképpen születtek meg, majd hasonló gyorsasággal keltek el az online aukciókon. Az egyedi darabokra hatalmas a kereslet, jelenleg csupán a várólistára van lehetőség feliratkozni. Akit nem riaszt el az egytől három hétig terjedő készítési/szállítási idő, az a ***http://www.etsy.com/people/Janeille*** címen érheti el az alkotót. Szinte kedvem támadt magamra ölteni egy Linkes köténykét, noha a legnagyobb konyhai vívmányom egy virtuóz módon, fél óra szenvedéssel kipréselt, kétes állagú tükörtojás volt…

A bajnokok reggelije?



A férfiak a konyhába aránylag ritkán teszik be a lábukat nyomós indok nélkül – de mi is lehetne nyomósabb indok, mint egy bársonyos kéken csillogó Mega Man-kenyérpirító? Valószínűleg John MacInnis is így gondolhatta, amikor megalkotta ezt az egészen elbűvölő darabot. „Ennél a projectnél választanunk kellett egy rajzfilmfigurát/videojátékos karaktert, és készíteni számára egy kenyérpirítót" – mesélte a Wentworth Institute of Technology elsőéves tanulója. Mielőtt azonban valaki vérre menő pirítós-összecsapásokról álmodozna, és kaján vigyorral méregetné a konyha stratégiai pontjait: a Mega Man-kenyérpirító csupán egy tanulmány, nem pedig működőképes háztartási gép.

GAMEPRO

Game Over

Idén novemberben az utolsó karaktereit vetette papírra az amerikai GamePro magazin. A hatalmas múltra visszatekintő videojátékos lap első száma 1988 áprilisában jelent meg, több mint húsz éves fennállása alatt pedig az Electronic Gaming Monthly-hoz hasonló elismert, legendás státuszra tett szert. A hanyatlás első jeleként a nyáron negyedéves megjelenésre váltó magazinnak az új üzleti modell sem jelentett megoldást – az okokat a beszűkült hirdetői létszámban, a reklámfelületek iránti érdeklődés hiányában keresik a vezetők. Érdekes döntés, hogy a nyomtatott forma mellett a mai napig kellemes látogatószámmal bíró honlap is lelövésre került december 5-ével – a stáb azután a szintén az IDG keze alá tartozó PC World online felületén publikál majd.
A GamePro hasábjain rengeteg kiemelkedő író nevelkedett, a magazin pedig nagyban hozzájárult a videojátékos világról alkotott kép formálásához – bezárása hatalmas veszteség, és egyben figyelmeztető jel a szakma öregjei számára.

Metált bírod?



A Skyrim jeges lankái, hófedte fenyvesei rengeteg játékost magukba szippantottak az elmúlt hetekben. Az átélt kalandok után a szürke hétköznapok meglehetősen üresnek tűnhetnének – de nem egy Dragon Mandolin társaságában! Az amerikai Tony Templeton több mint negyvenévnyi tapasztalattal a háta mögött egészen elképesztő hat húros, elektronikus- és basszusgitárokat készít, ezt a szenvedélyét pedig szívesen vegyíti a játékok iránti rajongásával. Az egyedi, kézzel megmunkált darabokat csak rendelésre készíti el az alkotó – a várakozási idő pedig akár 2-3 hónap is lehet. Ezt az időszakot érdemes a malacpersely kínzásával, és a szülők felé intézett nedves pillantásokkal tölteni: a Skyrim ihlette, zöldes metálszínezésű, sárkányfejes nyakkal ellátott gitár ugyanis közel 700 dollárt kóstol, amihez egy laza 100 $ postaköltséget is felszámol a TTGuitars – ez így valamennyivel a 200.000 szép magyar Forint alatt van. Ha svéd metálzenekarban szólózol, egyszerűen nincs kifogás, viszont a koncert hevében ne ezt vágd a színpad szélének…

Őrszemet a kulcscsomódra

The cake is a lie – a Wheatley-kulcstartó viszont határozottan nem az! A ThinkGeek kínálatában feltűnt két Portal-szuvenír meglehetősen kellemes darab. A hivatalos, végletekig kimunkált, három és fél colos lövegtorony éberen figyeli a lakáskulcsot, az izgága segítőnket megformáló kék szem pedig hűségesen mutatja az utat. Bár gombnyomásra mindkét kulcstartó világít, a Wheatley-replika makacs darab – sajnálatos módon nem igazán fog hozzánk szólni, valószínűleg azért, mert a készítők nem tudtak választani a remek egysorosok, és a hosszú monológok közül. Ezzel szemben a jól ismert lövegtornyunk minden aktiváláskor random idézetekkel fenyeget minket – „I don't hate you." – egyfajta jutalmul, ha nagy nehezen előkotorjuk a kulcscsomónkat az ágy alól, a hűtőszekrényből, a sütőből. Az apró robotok árcédulái is egészen barátságosak: a Portal turret 24.99 $-ért keseríti meg az életünket, míg a gyárilag csöndes Wheatley 19.99 $ fejében pislog kéken a szemünkbe. Kimondottan jól mutatnak, mondjuk a múlt hónapban bemutatott GLaDOS-hajcsat mellett.





Ki vesz jegyet a kis Marcus Fenixnek?

„Ha ő is leül, akkor az teljes ár." – mondta a buszsofőr a meghökkent Liam Sheridannak. A 17 éves fiú egy közel két méteres Gears of War 3-as promóciós táblával igyekezett hazafelé Furztonból, amikor a helyi buszjáraton közölték vele: a bérlete nem terjed ki rosszarcú barátjára. „Meglehetősen bizarr szituáció volt, alig tudtam elhinni." – mondta Liam. „Próbáltam tiltakozni, de a buszsofőr másképpen nem indult el, így fizetnem kellett." Marcus Michael Fenix közel két font ellenében pihentethette meg csatában megtépázott hátsó felét – nem csodálom, hogy ezután nem adta át a helyét egyetlen nyugdíjas néninek sem. Az Arriva busztársaság szóvivője a riportereknek a szokásos sablonnal védekezett: „Ameddig a nyomozás teljes mértékben le nem zárul, nincs lehetőségem nyilatkozni".
Kemény világban élünk. Ha Sonicot a jövő hónapban gyorshajtásért kapják el, mi már azon sem lepődünk meg…



sQr`

Fogd a tévét, és fuss!

November 25-én lezajlott a Konzol Magazin, és a PlayStation.community közös rendezvénye, amelynek a Club 4 Players nevű gamer szórakozóhely adott otthont. Az eseményre elég sokan voltak kíváncsiak, a pub 22 óra magasságában szinte már teljesen tömve volt, és olvasóink bátran beszélgethettek a nagy számban jelenlévő íróinkkal, akik minden kérdésre szívesen válaszoltak.
Az egyéb ajándékokkal járó sorsolások és megmérettetések (tombola, Soul Calibur-verseny) mellett összecsaptak A leghűségesebb olvasó-nyereményjátékunk döntősei is, akik egy tíz kérdéses kvízjátékon bizonyíthatták a magazinnal kapcsolatos tudásukat, amelynek ismeretében meg is lett az a személy, aki mindent vitt: a 3D-s Sony televízió boldog tulajdonosává Croce Fabrizio vált, ám a többiek sem szomorkodhattak, hiszen ők egy-egy egyénre szabott ajándékcsomaggal térhettek haza. Ezúton is gratulálunk a nyerteseinknek, és mindenkinek köszönjük a részvételt, aki ott volt azon az estén.



Csodák márpedig vannak

Még november közepén esett meg, hogy sajtee nevű olvasónk, aki az online közösségünk tagja, egy olyan problémával keresett meg minket, hogy korábban vásárolt Alan Wake-játékáról (a gyűjtői változatról van szó) kiderült, kissé viharvert állapotban hozta el a boltból. A kibontás után ugyanis észrevette, hogy nem csak a könyv, és a csomagolás viseltes egy kicsit, de még a lemez is deformálódott állapotban került a dobozába (vélhetőleg még a gyárban történhetett valami gikszer), a bolt pedig, ahol ezt vette, nem akart érdemben foglalkozni a dologgal. Morvay Petivel utánajártunk a történetnek, illetve felvettük a kapcsolatot a Microsoft hazai képviseletével, ám előbbre jutni nem sikerült, mert a bolt a forgalmazóra, a forgalmazó pedig a boltra mutogatott. Már úgy tűnt, vesztett ügynek vagyunk a részesei, amikor sajtee egészen a legfőbb kiindulópontig, a Remedy-ig ment el, ahonnan – láss csodát – nem csak választ kapott, de bocsánatkérések közepette jóvátételként még egy igazán limitált pakkot is, amely Finnországból két nap alatt jutott el a postaládájába. A csomag tartalma pedig: egy póló, a játékhoz tartozó DLC-k, illetve a gyűjtői kiadás, amelyben a könyv elejét maguk a fejlesztők dedikálták. Nem kis meglepetést és örömet okozva ezzel olvasónknak, és közben bizonyítva azt, hogy csodák márpedig manapság is vannak, és a jóindulat sem veszett ki az emberekből.



Böjtös Gábor

WE -interjú

wecollectgames.com

A Konzol Magazin vallatószobájában ezúttal a WE collect games alapítóit, Zalaba Krisztiánt és Gábort kötöztük a Thonet székhez. Vallomás egy különleges oldalról, különleges játékokról, különleges emberekkel.





Első lépésként ugorjunk kicsit vissza az időben. Hogyan született meg a WE collect games ötlete, majd milyen úton nyerte el a jelenlegi formáját?
Már meglehetősen régóta gyűjtögetjük a különböző játékokat. Ha egészen a kezdetekig szeretnénk visszamenni, akkor a SNES-es érával indultunk el az úton, hiszen akkor kaptuk az első pár darab eredeti játékunkat. Maga az igazi, mondhatni, hogy „modern kori" kollektor-mánia nagyjából a PS2-es időszak végére tehető, mivel akkortájt váltak elérhetővé – az eBay-nek köszönhetően – a speciális kiadások; az első ilyen a fémdobozos Resident Evil 4 volt. Később persze már sorra vadásztuk le a mindenféle csomagokat, aztán az évek alatt sikerült egy tisztességes gyűjteményt összehoznunk. Ekkor merült fel először az ötlet, hogy ezeket egy helyre kéne gyűjteni. A jelenlegi konzolgenerációból kiindulva egyértelműen láttuk, hogy lesz alapanyag bőven, és 2009-ben döntöttünk az oldal létrehozásáról. Nyáron kezdődtek meg a projekt előkészületei, és nagyjából fél év alatt hoztuk össze a blogot olyan formára, hogy elinduljon. Az első ötlet szerint még a PlayStation.Live (ma PlayStation.Community, akikkel a jó kapcsolatot azóta is tartjuk) aloldalaként működött volna, de később mégis inkább egy különálló hely lett belőle, ami kizárólag a limitált kiadású játékokra specializálódott.

Gyűjtői kiadásokkal foglalkozni bizonyára meglehetősen költséges mulatság – hogyan birkóztok meg a piszkos anyagiakkal? Mekkora jelenleg a privát gyűjteményetek?
Igaz, hogy mindketten keményen dolgozunk, de még így sem engedhetnénk meg magunknak, hogy mindent megvegyünk. A két év alatt sikerült jó néhány magazinnal, kiadóval, videojátékos bolttal, és természetesen a hozzánk hasonló fanatikus gyűjtőkkel is kialakítanunk a kapcsolatot, így ma javarészt tőlük kapjuk a különféle csomagokat. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy leálltunk a gyűjtögetéssel, viszont mostanában csak azokat vesszük meg, amelyek igazán érdekesek. Régebben többször is előfordult, hogy csak az oldalunkra kerülő új tartalom miatt rendeltünk be egy-egy csomagot. A gyűjtemény folyamatosan gyarapodik, ez jelenleg hozzávetőlegesen több mint 100 különféle kiadásból áll.

Manapság szinte mindenből készül collector's-kiadás. De mitől lesz valami igazán különleges? Milyen egy jó gyűjtői változat?
Ez erősen szubjektív, hiszen míg az egyik gyűjtő a figurákat szereti, addig a másik a mindenféle extra tárgyakat (egyébként ez a fő oka annak, hogy nem értékeljük a csomagokat, hanem csak bemutatjuk őket). Nálunk mindig a minőség az első, legyen bármilyen témájú, méretű, anyaghasználatú az adott pakk. Egy igényesen megcsinált doboz a finom tapintással, a dombornyomott feliratokkal, esetleg valamilyen exkluzív borítóval meg tudja tenni a hatását. Idén a mindenféle kacattal telizsúfolt pakkok hódítottak, de mi a használhatatlan tárgyak helyett sokkal inkább a játék témájához nagyban illő ötletes extrákat tartjuk fontosnak. Bár példának nem éppen a legjobb egy sajtós változatot felhozni, viszont nem lehet elmenni az inFAMOUS 2 Press Kit mellett, amelyet minden idők legigényesebb kiadásaként tartunk számon.

Egyre többet hallani a digitális disztribúció térnyeréséről. Elképzelhetőnek tartjátok, hogy a szobrok, kártyák, és a bőrkötéses artbookok mellett egyszer csak egy kósza papír, és egy letöltő kód fogad majd? Esetleg azt, hogy teljesen eltűnnek a különleges kiadások?
A digitális disztribúció már itt van a küszöbön, viszont sok-sok év fog eltenni addig, amíg a videojátékok lekerülnek a polcokról – a jelenlegi limited-mánia mellett pedig egyenesen elképzelhetetlen egy ilyen jövő. Úgy gondoljuk, hogy akkor sem kell a különleges kiadások hiányától tartani, ha már nem lesznek lemezes játékok, mivel eddig is a kézzel fogható tárgyak adták el a nagyobb csomagokat. Bár nagy jóslatokba nem mennénk bele, de a realitás talaján maradva az tűnik a legésszerűbbnek a lemezes játékok kihalása után, hogy ugyanúgy lesznek Collector's Edition-csomagok, ahol a lemez helyett egy kis plasztik kártyán, letölthető kód formájában kapjuk meg a játékot. Az igény ott lesz a vásárlói oldalon, és amíg egy extra dollárt is lehet keresni egy csomaggal, addig biztosan menni fognak azok is. Persze megeshet, hogy eljön majd az az idő, amikor már fogytán leszünk a gyűjtői kiadásokból, viszont még







úgyis jó néhány évig tudunk majd tartalmat szolgáltatni, hiszen Kryss Metal Gear Solid-gyűjteményét, valamint GaBi titkos szekrényének tartalmát még el sem kezdtük bemutatni.

Nem ritka manapság, hogy a limitált kiadások is csupán egyedi, feloldható digitális tartalmakat kínálnak a plusz zöld hasúakért. Ez lenne esetleg a rajongóknak szánt változatok jövője?
Manapság a Limited Edition változatok inkább csak hangzatos nevek, mint valóban értékes kiadások. Ha jól emlékszem, akkor a 2010-es Bad Company 2-vel indult el a dolog, hogy az ideiglenesen elérhető DLC-kkel eladott csomagok kapták meg a LE címet. Mivel ezért az embereknek nem kellett plusz pénzt fizetni, így előrendelték, működött a dolog, és az EA után a többi kiadó is aktívan használta az ilyen pakkokat. Mi ezeket szívesebben hívnánk Pre-order, vagy Day One Editionnek, de az nyilván nem hangzik olyan jól, mint a limitált (ideig elérhető) kiadás.

Melyik gyűjtői kiadás áll a szívetekhez a legközelebb a gyűjteményetekből? Az egyszerűség kedvéért legyen ez egy top hármas lista.
Kryss: Bár a fóliás Segagaga Dreamcast Direct Limited Editionre vagyok a legbüszkébb, de ezt mégis a második helyre tenném. Mivel megszállott Metal Gear Solid-rajongó vagyok, ezért a kedvenc epizódom kedvenc csomagját helyezném a dobogó legfelső fokára: a Snake Eater Premium Package-t. A harmadik mindenképpen a Halo 3 Legendary Edition lenne.

GaBi: Leginkább az egyedi dobozban érkező, részletesen kidolgozott figurákat tartalmazó pakkokat kedvelem, ezért is örülök annak, hogy a birtokomban van egy Assassin's Creed 2 Black Edition, ami már a játék megjelenésének hetében is ritkaságnak számított. A gyűjtői polcon lévő fekete doboz mellett remekül mutat a Batman: Arkham City CE is, mely az idei év egyik legszebb gyűjtői csomagja lett. A figurás kiadások után a digipakok a gyengéim, melyek közül a már klasszikusnak számító ICO-t kedvelem leginkább – ez mai napig az egyik kedvenc játékom.

Volt esetleg olyan gyűjtői/limitált/speciális kiadás, vagy akár press kit, ami különösen nagy csalódást okozott valamilyen okból?
A legtöbb csomagot meg tudjuk nézni vásárlás előtt, illetve az internetre is gyakran idő előtt felkerülnek a különböző kibontós videók, ezért a zsákbamacskát csupán az anyagok minősége jelentheti. Idén többször is előfordult, hogy mást kaptunk, mint amire számítottunk. A legutóbbi az Assassin's Creed: Revelations gyűjtői kiadása volt, amelynek doboza meglehetősen felemásra sikeredett. Az szintén csalódást okozott, hogy a Battlefield 3-mat a kiadó csak egy – tervezetnek is gyenge – Steelbookkal „ünnepelte".

Mit tartogat a jövő a WE collect games számára? Pár információmorzsa esetleg a következő lépésetekről? Tervek, célok, álmok?
Tervek természetesen vannak, folyamatosan agyalunk a jövőn, de mivel mindketten csak a szabadidőnkben tudunk foglalkozni az oldallal, ezért lassú lépésekben haladunk. Ezek a lépések csak úgy működhetnek, hogy prioritásokat állítunk fel, és mindig egy adott célra fókuszálunk. Jelenleg azon dolgozunk, hogy mielőbb le tudjuk rántani a leplet az új oldalról, ahol sok értékes funkció válik elérhetővé. Nem titok, hogy egy olyan helyet szeretnénk létrehozni a hozzánk hasonló gyűjtők számára, ahol a világ bármely tájáról bárki megoszthatja a másikkal a tapasztalatait, bemutathatja saját gyűjteményét a többieknek, esetleg segíthetik egymást egy-egy ritkább kiadás beszerzésében. Mi ehhez szeretnénk megadni az alapokat.

Ha már előkaptuk a kristálygömböt, és a jövőben kutakodunk, levezetésként ugorjunk fejest a nextgenes pletykákba. Ti mit vártok a következő generációtól? Miben látjátok a jövőt?
Mi csupán jó játékokat szeretnénk, kevesebb folytatást, és több új ötletet. És természetesen minden nagyobb megjelenéshez igényes gyűjtői kiadást.
Meghagyom ezt végszónak. Köszönjük az interjút, további sok sikert kívánunk az oldalhoz, és rengeteg igényes limitált kiadást a privát gyűjteményekbe. Most már szabadon távozhattok, a konzol-ogrénk elenged titeket…

http://www.wecollectgames.com/

sQr`





A MIKULÁS TÖRTÉNETE
avagy az egyputtonyos titok

Pistike már a XXI. században született. Számára természetes az internet, a mobiltelefon, a Facebook, és persze a videojátékok is. És a legtöbb mai gyermekhez hasonlóan azt is megszokta, hogy december 6-án sokféle édességet, csokimikulást, és ajándékot kap. Így aztán születésnapja, és a Karácsony mellett mindig nagyon várja a Mikulás napot is: hátha benne lesz az új Modern Warfarfe a kicsike csizmában. Arról fogalma sincs Pistikének, hogy a Télapó miképp tud egyetlen éjszaka alatt minden jó gyerekhez eljutni. Azon sem elmélkedik, hogyan képes a köpcös, fehér szakállas emberke bemászni a kéményen egy távfűtéses panelba, amely épületekben meglehetősen ritka a széntüzeléses cserépkályha, a kandallószobáról nem is beszélve. Ám Pistikének ezt nem is kell tudnia. Számára sokkal fontosabb az izgatott várakozás, majd az ajándékok felett érzett öröm. A szülők pedig remélhetőleg őrzik a hagyományt, így a Télapó minden évben hoz néhány ajándékot a gyermek kívánságlistájáról, míg Pistike fel nem nő. Sokkal szomorúbb azonban, hogy gyakran a felnőttek sem ismerik a Mikulás eredetét. Csak annyit tudnak, hogy ilyenkor csizmába vagy piros csomagokba rejtett édességet kell ajándékozni, de sejtelmük sincs, honnan ered a szokás. Azt nem tudhatom, hogy a kedves olvasók mennyire vannak tisztában a Mikulás nap eredetével, de talán érdemes egy közös utazást tennünk. Kiderítjük a piros hacukában feszítő puttonyos apó titkát.





Pistike kerek szemekkel csodálkozna, ha megtudná, hogy a Mikulás nem az Északi-sarkról, de még csak nem is Lappföldről érkezik minden évben. Ezt csupán a csalafinta finnek találták ki. Északi barátaink olyan ügyesen kerekítettek legendát a Mikulás köré, hogy sokan valóban Lappföldet hiszik a legenda bölcsőjének. Marketingből jeles! Ugyanakkor ez nem igaz, a finnek egész egyszerűen kisajátították a Télapót.

Az ajándékokat osztogató jóságos ember története azonban jóval korábbról származik. Egészen Kr. u. 245-ig kell visszarepülnünk az időben, hogy a történet elejét megismerjük. Ekkor született Szent Miklós, aki a mai napig a keleti egyház legtiszteltebb szentje. Egy tehetős család gyermekeként látta meg a napvilágot, apját Epiphanesnak, anyját Johannának hívták. Már kisfiú korában is szolid, csendes életet élt. Mi elképzelni sem tudjuk, hogy Halo, Uncharted, GTA vagy Fifa híján mi töltötte ki a vasárnap délutánjait, hiszen mozi, színház vagy a síelés sem volt még a divatban. De mindez lényegtelen, mert szórakozás helyett is mindig a templomba járt. Sajnálatos módon szüleit már kiskorában elvesztette. Így aztán édesapja testvéréhez került, aki Patara város érseke volt. A kis Miklós tehát kolostorban nőtt fel, és az ottani élet nagy hatással volt rá. Szüleitől hatalmas vagyont örökölt, így választhatott volna dőzsölő, nagyuras életet, amelyet kitöltenek a vigalmak, az asszonyok, és a jó borok. Nem tette! Megkedvelte a szerzetesek egyszerű, ám békés mindennapjait, és ő maga is a papi hivatás mellett döntött.

Miklóst sosem jellemezte a becsvágy, nem volt törtető, ám pályafutása mégis szépen alakult. A mindig jószívű, rendkívül szerény papot kedvelték a társai, és egyre feljebb emelkedett a ranglétrán. Püspöki kinevezése azonban mégis érdekes történet. A monda szerint, amikor Anatólia fővárosa, Myra egyházi vezetője meghalt, új püspök után kellett nézni. A döntést hozó tanács élén egy tekintélyes prior állt, akit a választás előtti éjszakán megszólított az Úr. A hang azt mondta neki, hogy hajnalhasadtakor tartsa a szemét a templom kapuján, mert aki azon virradatkor először belép, méltó lesz püspöknek. Miklós épp ekkor tartott hazafelé egy hosszú zarándokútjáról, és a városban pihent meg éjszakára. Elérkezett a hajnal, és Miklós volt az első, aki a templomba belépett. A prior ezek után megállította, és megkérdezte a nevét. Mikor megtudta azt is, hogy felszentelt pap, csodának gondolta a dolgot, és Miklóst azonnal kinevezte, annak ellenére, hogy sokan nem értettek vele egyet. A leghangosabb ellenzők szintén a püspöki székre pályáztak, ám ők leginkább csak a ranggal járó hatalom miatt igyekeztek megnyerni maguknak az előléptetést. Később aztán mindannyian megbékéltek, mert belátták, hogy Miklósnál igazabb és tisztább lelkű vezetőt nem találhattak volna. Szent Miklós remekül vezette a püspökséget, miközben legfontosabb feladatának a gyerekek és szegények megsegítését tekintette. Bőséggel osztotta a saját vagyonát, ha a szükség azt kívánta, magának nem tartott meg semmit. Beérte azzal, hogy van hol aludnia, és van mit ennie. Az utolsó éveiben azonban szokatlanul rossz termés sújtotta a püspökséget. Az embereknek nem maradtak javaik, amit eladhattak volna, és enniük sem nagyon jutott. Az éhínség ideje alatt nemcsak saját pénzével segítette a rászorulókat, de a püspökség teljes vagyonát szétosztotta a szegények között. Ezért a tettéért halála után hosszabb időre ki is tiltották

az Egyházból, és nevét nem ismerték el. Szent Miklós neve azonban nem elsősorban a püspöksége révén maradt ismert évszázadokon keresztül. Sokkal inkább az egyik legszebb cselekedetének köszönhette ajándékosztó szerepét. Ez a történet az alapja mindannak a hagyománynak, amit ma Mikulásként ismerünk. Miklós ekkor még nem is volt püspök. Ahogy arról már szó esett, szüleitől nagy vagyont örökölt, amelyet azonban nem kívánt saját jólétére költeni, inkább Isten dicsőségére akarta azt fordítani. Élt a közelében egy nemes ember, aki azonban az évek alatt lassan elvesztette a pénzét, és kilátástalanul elszegényedett. Volt ennek az embernek három csodás leánya is, akiket hozomány nélkül nem tudott kiházasítani. Akkoriban ugyanis egy leányzónak nem volt elég csupán tetszetősnek mutatkozni! A szóba jöhető legények bizony némi anyagi hátteret is elvártak abbéli cselekedetükért cserébe, hogy hűségüket egy életre a fehérnépnek ígérjék. Nem is akadt jelentkező, a család pedig egyre nagyobb szegénységben, és még annál is nagyobb szégyenben maradt. Az apa végül úgy döntött, hogy lányait prostituáltnak adja, amely szakma már 1700 évvel ezelőtt is virágzó tevékenységnek bizonyult, és a Mikuláshoz hasonlóan máig fennmaradt. Egy másik leírás szerint nem prostituáltnak szánták a lányokat, hanem napszámosnak. És nem is az apa határozott így, hanem a jóravaló lányok döntötték el egymás között, hogy ketten kemény bérmunkába állnak, így legalább egyikük férjhez mehet. Akárhogy is történt, az arra járó Miklós éppen az ablakuk alatt ment el, és véletlenül kihallotta a beszélgetésüket. Sanyarú sors várt rájuk, amelyet természetesen nem engedhetett. Olyannyira megszánta a lányokat, hogy a következő éjjel egy arannyal teli erszényt rejtett az ablakba, majd csendben elosont. Mindez éppen december 6-án történt, azaz Miklós névnapján. Volt nagy öröm a családban, a lányokat nem kellett sem prostituáltnak, sem napszámba adni, és még a legidősebb nővér is megházasodhatott végre. Így is lett. Azután eltelt egy esztendő, és Miklós napon megint megjelent egy arannyal teli erszény az ablakban. Hanem ekkor már kíváncsi lett a lányok édesapja is, hogy vajon ki lehet a titokzatos jótevőjük. Mikor megint eltelt egy év, elrejtőzött, hogy kifigyelje az arannyal teli erszények gazdáját. Nem kellett csalódnia, mert az éjszaka közepén már-már menetrendszerűen érkezett Miklós. Éppen készült bedobni a pénzzel teli kis csomagot, amikor előbújt rejtekéből a férfi, hogy hálát adjon a jószívű segítőjüknek. A legenda szerint annyira megijesztette Miklóst, hogy az erszényt véletlenül az ablakban száradó, a legkisebbik lány harisnyájába ejtette, amely

A MIKULÁS TÖRTÉNETE

AVAGY AZ EGYPUTTONYOS TITOK

aztán alapja lett a zokniba, vagy később csizmába csomagolt ajándékok hagyományának. Miklós megkérte a férfit, hogy találkozásukról, és kilétéről ne beszéljen senkinek. A férfi azonban nyilván nem őrizte meg a titkát, aminek köszönhetően megismerhettük Szent Miklós végtelen önzetlenségét, és a világ egy kedves ünneppel gazdagodott.

A téli napfordulót egyébiránt már Krisztus születése előtt is ünnepelték számos pogány kultúrkörben. Egyes feltételezések szerint Miklós valójában nem december 6-án dobta be az aranyat a leányokhoz, és Karácsony ünnepe sem december 25-én volt. A pogány szokásokat kívánta az Egyház vallásos jelentőséggel felruházni, de úgy, hogy közben a megszokott ünnepek időpontjai is megmaradjanak. Szent Miklós legendája ehhez hasznosnak bizonyult. A Karácsony és Mikulás így keresztény ünneppé vált, már a IV. században.

A hagyomány sokat változott az évszázadok alatt. Szent Miklós halála után az emberek utánozni kezdték a tettét, és egymást ajándékozták meg, persze a legnagyobb titokban. Később egész Európában elterjedt a Mikulás nap, de mindenhol kicsit másképp. Németföldön alakult ki a szokás, hogy nemcsak ajándékot, de akár büntetést is hozott a Télapó. A derék poroszoknál ugyanis virgács és verés járt annak, aki megérdemelte, persze csak játékos formában. Később a Mikulásnak segítői is akadtak egy angyal, és egy ördög formájában. Természetesen az ördög volt az, aki büntetett, ha kellett, és virgácsokat osztogatott, míg az angyal az ajándékok



felelőse volt. Az ördög figurájából alakult ki a ma ismert krampusz.
A Télapó elnevezés sokáig ismeretlen volt hazánkban. Azt csupán a kommunista rendszer alatt honosították az akkori vezetők, hogy az ünnep vallási vonatkozását eltüntessék. Azelőtt mindenki Mikulásként ismerte december 6-át. Magyarországon a középkorig nyúlik vissza a Mikulás története. Akkoriban azonban ezt egész másképp ünnepelték az elődeink. A fiatal deákok maguk közül püspököt választottak, aki egy napig teljhatalmú uruk és parancsolójuk volt, azaz engedelmességgel tartoztak neki. Amikor pedig leszállt az este, a fiatalok csapatokba gyűltek, rémisztő álruhákat öltöttek, majd a házakat sorra járva, nagy zajt keltve ijesztgették az embereket. A hagyomány odáig fajult, hogy a városvezetők már a közelgő Karácsony békességét is féltették, így néhány helyen rendeletet hoztak a Mikulás nap betiltása végett. Következzék most egy ilyen rendelet, amelyet szerencsére megőrzött a városi levéltár. A kornak megfelelő szép, ízes fogalmazását öröm olvasgatni.

"Mivel nyilvánságosan tapasztaltatik, hogy december hónapnak elején esni szokott Szent Miklós püspök napja előtt való estvéli vagy éjszakai időben némelyek különféle öltözetekben, álorcákban magokat elrejtvén, házrul-házra járnak ... keményen parancsoltatik, hogy senki sem Szent Miklós előtt való estve, sem Üdvözétőnknek születése napján [...] akár gyermekei vagy leányai által az ilyetín szines öltözeteket, avagy házrul-házra való éneklisiket, melyek által az éjszakai csendesség sértődik, megendedni ne merészeljen... "

Bármilyen furcsa, de a Télapó manapság általánosan ismert és elfogadott megjelenése az Egyesült Államokban alakult ki. A kultuszát Amerikában, a holland telepesek terjesztették el, ám ekkor még egy kedves







kis manócskára emlékeztetett. Gyors népszerűségét egy 1823 decemberében megjelent verseskötetnek köszönheti Clement Clark Moore tollából. A könyv óriási sikert aratott, és a benne található illusztrációknak köszönhetően mindenki megismerte Mikulás figuráját. Itt jelent meg a szakállas apó, akinek szánját nyolc rénszarvas húzza. A végleges formáját azonban 1931-ben, a Coca-Cola karácsonyi reklámkampánya során nyerte el. A cég természetesen a saját arculati színeit kívánta viszontlátni a plakátokon, és a hirdetéseken, így a korábban színes ruhákban pompázó Mikulást piros kabátba és piros nadrágba bújtatták, amit remekül kiegészített hófehér szakálla, és a szintén fehér szegélyek. A sikeres kampányt követően másképp már nem is jelent meg a Télapó az USA-ban, ami aztán gyorsan elterjedt az egész világon.

Végül egy érdekes információ. Egy navigációs rendszereket gyártó cég munkatársai kiszámolták, hogy milyen gyorsan kell mozognia a Mikulásnak ahhoz, hogy egyetlen éjszaka alatt a világ valamennyi olyan gyermekéhez eljutassa ajándékát, akik hisznek a létezésében. Úgy okoskodtak, hogy este 10-kor már biztosan minden gyermek alszik, és reggel 6-ig fel sem kelnek, a Mikulásnak tehát 8 órás munkaidő alatt kell megoldani a feladatát. Az időeltolódással nem számoltak, de nem szeretnék szőrszálhasogató lenni. Szóval! Közel 200 millió otthonba visz ajándékot a Mikulás, ami azt jelenti, hogy a másodperc öttízezred része alatt újabb és újabb helyen kell lennie. Ahhoz, hogy ezt teljesítse, a fénysebesség másfélszeresére kell gyorsítania szánját. Nem tudom, hogy mivel eteti rénszarvasait, de tény, hogy valahogy minden évben megoldja ezt, hiszen rengeteg gyermekre vár apró ajándék a jeles napon. És ez így van jól! Mert mindannyian voltunk épp ugyanolyanok, mint a bevezetőben emlegetett Pistike, és elhittük, hogy a Mikulás egyetlen éjszaka alatt körbejárja a világot és megjutalmaz, ha jók voltunk. Kicsit talán szomorú, hogy egy jószívű, szent ember nemes cselekedetéből fakadó hagyományt a nagyobb profitban reménykedő mamutvállalatok a kedvükre alakíthatnak, de bízzunk benne, hogy az ajándékozás öröme örökre megmarad.





Szasa

PSVITA EVENT 2011 LONDON

A természetes vörös, loknis hajú, húsz év körüli, feltűnően csinos légiutas-kísérő kockás szoknyácskában, derekán megcsomózott fehér blúzban, fekete térdharisnyában, és elegáns angol iskolás lány cipőben, de négykézláb, mint egy kecses puma közeledett felém a repülőgép széksorai között húzódó szőnyegsávon. Smaragdszín szemeit igézően vetette rám a sejtelmesen gomolygó szárazjég-füstben. Telt ajkait vizslatva láttam, hogy beszél hozzám valamit, de hangját csak nagyon távolról hallottam… aztán ahogy közelebb ért, mondandója eljutott az agyamig: „Uram, kérem állítsa függőlegesbe a széke támláját, rövidesen leszállunk Londonban."

A kellemes álom egy pillanat alatt foszlott szét. Az ötven körüli, kissé zilált frizurájú, alul finoman molett, felül viszont mosolygós stewardess asszonyság, akinél nem tudtam eldönteni, hogy arca a megszaladt pirosítótól, vagy simán csak a vérbőségtől színeződött el, kedvesen zökkentett vissza a valóságba. Mindjárt megérkezem az angol fővárosba, hogy a Konzol Magazin, és a PlayStation.Community kiküldött tudósítójaként megtekinthessem és kipróbáljam a Sony Computer Entertainment – jelen állás szerint – Japánban 2011. december 17-én, Európában pedig 2012 februárjában debütáló vadiúj kézi konzolját, a ***PlayStation Vita***-t!

Utazni jó dolog, főleg, ha az ember kiküldetésben jár, és valami frankó és izgalmas videojátékos újdonságot láthat. London nincs is túl messze, talán ha két órás a repülőút, a járulékos utazási idő viszont akármit csinálsz, vagy plusz öt óra.

Ferihegy – oh bocsánat, a Budapest Liszt Ferenc Nemzetközi Repülőtér – a magyar főváros peremén helyezkedik el, és talán nem túlzás azt mondani, hogy mindentől messze van. Gépem, a menetrendszerinti Malév járat reggel 6:50-kor száll fel, így 4:30-kor kelek, bele a nagy büdös pesti novemberi hajnalba. Tök sötét, köd, pára, fagypont körüli hőmérséklet. Buszozás kizárva, így egy korábbi, jól bejáratott módszerre építve kocsival megyek ki a reptérre, végig a totálisan néptelen, Silent Hill-szerű városon. Az őrzött parkoló is majdnem üres, magabiztosan zárom le az autót a terminál közelében, majd köszönök el tőle: „Este találkozunk!".

Az aulában a hajnali időpont ellenére jó pár ember tolong. A londoni géphez három sorban állnak a madarak, én kiváló érzékkel odaröppenek a legrövidebbhez… hogy lássam, a sor nem véletlenül olyan rövid. Három arab-forma fiatalember pöröl a check-in pultnál, mintha tevére alkudnának Isztambulban, és bár pontosan nem értem, mi a móka tárgya, azt látom, hogy a pultban ülő kisasszony homloka mintha már gyöngyözne. Megadóan libbenek egy sorral tovább. Odafelé is, vissza is a gép hátuljába, az utolsó sorba kérek helyet (tudom, itt halnék meg először, de legalább nem ül mögöttem senki), és öt perc múlva már birtokon belül találom magam – azaz csak találnám, mert még jön az általam csak „porig alázásnak" hívott beléptetés-ellenőrzés.

Kabát, táska levesz, műanyag kosárba berak, futószalagra feltesz. Látom, ahogy előttem egy keleti illetőségű hölgy – feje kendőbe burkolva, rajta kb. nyolc réteg ruha – perceig vetkőzik, majd a határőr szigorú utasítására még a cipőjét is leveszi, hogy kivillanjon viseltes fehér(es) frottír zoknija. Három fémdetektoros kapu, kettőnél férfi, egynél nő áll egyenruhában. A féligjóbőr csajt választom. Nézek a szemébe, ő az enyémbe. Játszunk, van időnk. Leveteti a pulóverem, sálam, sapkám, övem (gatya segg alá csúszik). Mosolyogva bontom a cuccom, aztán ártatlanul megkérdezem: levegyek ezeken túl még valamit? Ő is mosolyog: nem, nem kell. Sőt a cipő is maradhat. Ennek örülök: nem lett volna kedvem zokniban végigcsattogni ott a koszban. A gyomrom veszettül korog, így a büfében kinézek magamnak egy előre gyártott szendvicset, amit az 1300 Forintos árat látva úgy dobok el, mint a forró cipót. Kajára sosem sajnálom a pénzt, na de ezerhárom egy zsömléért? Majd kint eszem.

A gépen az út eseménymentes. Minden hely elkelt, van egy kis nyomorgás, egyedül az utolsó sorban, pont ahol ülök, szabad mellettem két hely. Ezt most megcsíptem! Londonig kényelmesen elterülök a három széken, elfogyasztom a felszolgált miniszendvicset és a szigorúan két deciliter kólát, majd a hajnali kelésnek hála elszundikálok. Ködöt látok, és egy igéző vörös ördögöt… Ó, a ködös Albion! Hát nem is ködös, gyönyörűen süt a nap, Londonban kora őszi idő vár. Felpattanok a vonatra, aztán egy buszra, és célba veszem a belvárost, ahol a központi helyen fekvő Piccadilly Circus kereszteződéséből nyíló egyik úton, a brit Burberry divatház patinás, The Old Burberry Building nevű épületében már vár a PlayStation Vita!





Bár jómagam minden egyes alkalmat megragadok rá, hogy online fórumokon (ami a PSC-t jelenti) elmondjam, a PlayStation Vita teljesen másként megálmodott handheld konzol, mint azt nagyon sokan gondolják, nyilvánvalóan addig a legtöbben nem képesek megérteni, hogy ez mit jelent pontosan, ameddig kezükben nem tartották a masinát. Engedelmetekkel a technikai adatok ismertetésétől most eltekintenék: egyfelől azért, mert megjelenés környékén úgyis közlünk majd részletes hardverismertetőt, másfelől azért, mert sok minden még nem nyerte el végleges formáját a géppel kapcsolatban. A japán premier után szinte 100%, hogy az SCE összegyűjti majd a felhasználói feedbackeket, hogy aztán jövő év tavaszára ott változtasson a részleteken, ahol szükséges. Fontos ugyanakkor elmondani, sőt nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy a PlayStation Vita nem a PSP2! A játékosok egy jelentős rétege mégis így tekint a gépre, és abban a tévhitben leledzik, hogy az új kézi konzol majd egy „jobb és erősebb" PSP lesz. Nem lesz az, mint ahogy a Playstation 3 sem egy „erősebb PS2" lett. Ez a gép egy teljesen más dimenzió, és ha a Vitáról beszélünk, szerintem a legfontosabb, hogy ezzel a ténnyel tisztában legyünk.

Amikor a PS3 piacra került, kvázi öt évvel ezelőtt, egy jobb HD-Ready (nem a Full HD!) plazmatévé 1 millió forint fölött mozgott. Emlékszem, azzal voltak tele a fórumok, hogy a gémerek kijelentették: nekik bizony soha nem kell a nagyfelbontás, ők a hagyományos SD-tévéiken is tökéletesen ki tudják használni a gépet. Aztán ahogy teltek az évek, a béka feneke alá estek a készülékárak, és már a 87 éves nagyapám is méteres LCD-n nézi a retro-westernfilmeket, szépen belátta mindenki, hogy a HD-tévé elengedhetetlen kellék a minőségi konzolozáshoz. Ugyanez volt a Blu-ray médiummal is: nehezen tudtuk elképzelni, hogy minek kéne a DVD-nél jobb és nagyobb tárkapacitású formátum, de amikor a frissen vásárolt hádétévéinken megláttuk az első nagyfelbontású filmeket, és a HD-mozik hozzáférhető árúvá váltak, egyre többen cserélték le lelkesen a gyűjteményüket a Bluray lemezekre. Aztán kiderült, a Blu-ray jó szolgálatot tesz a fejlesztőknek is, hisz általa tetemes mennyiségű játékadatot képesek a lemezre pakolni, jócskán túlszárnyalva ezzel a DVD9-es szoftverek lehetőségeit. De említhetném a PS3 sztereoszkópikus 3D funkcióját, ami még csak most kezd igazán elterjedni, és nyilván látni kell ahhoz, hogy meggyőző legyen, meg több más dolgot is, amivel a Sony előremutató módon, a piaci igényeket nem visszafelé kiszolgálva, hanem mintegy megelőzve rukkolt elő.
Ugyanilyen előremutató az ugyanebben a japán technokrata felfogásban fogant konzol, a Vita is. Nincs ebben semmi meglepő: a japán szórakoztató elektronikai termékeket gyártó óriások mindig is erről voltak híresek. A PlayStation Vita Event 2011 ama napján, amire én is meghívást kaptam, kizárólag a gémer média európai munkatársai vehettek részt. Magyarországot egyedül képviseltem a csapatokban érkező francia, német és lengyel kollégák mellett. Mielőtt a játékok kipróbálásába kezdtem volna, egy csendesebb, sötétebb sarokba félrevonulva kezelésbe vettem egy Vitát, hogy olyan részletekbe is belenézhessek, amiket nem tártak közszemlére.

Első körben, ami a legfontosabb megemlítendő dolog a Vitánál, hogy a konzol mérete nagyobb, mint azt vártam. Két markomba fogva valamivel kényelmesebb volt tartani, mint a PSP-t, és a két analóg karra helyezve a hüvelykujjaimat, azok pont jó helyre estek, így azt gondolom, ha a gyerekkéz nem is, de egy felnőtt ember keze talán lassabban fárad majd el játék közben, mint a PSP-nél. A méretnövekedés ellenére a gép meglepően könnyű, bár gyanítom, hogy a kiállított „fejlesztői" hardverek (aljukon méretes matrica „forgalomba nem hozható" kitétellel!) nem a beépített akksiról kapták a feszültséget, hanem az alulra csatlakoztatott adatkábelről. Ez utóbbit ugyan leellenőrizni nem tudtam, mindenesetre egy biztosnak tűnik: a Vita mind fogásra, mind kézben tartásra kényelmes készülék.
Az SCE már a Vita bejelentésekor kiemelten hangsúlyozta, hogy az új masina nem csak játékgép, hanem egyben „társasági" kapcsolattartó és szórakoztató eszköz is lesz. Ennek megfelelően – bár e nélkül is használható, kérdés mennyire hatásosan – a Vita léteteleme a netes kapcsolat, 3G-vel vagy wi-fi hálózaton keresztül. A Vitán teljes értékű Twitter,









Flickr és Facebook alkalmazások futtathatók, emellett pedig egy igen jónak tűnő – a PSC-t és a Konzol honlapját villámgyorsan behozta – netes böngészőt is kapott, mely a mobil internetezés minden előnyét tálcán nyújtja. Emellett a „társasági élet" témakörében nagyon fontos szerepet kap – a játékon túl – a gép első és hátsó felületén levő kamera, melyekkel fotózás, videorögzítés, és online video-chat is végezhető – olyan eszközök, melyek a modern mobil szociális élet elengedhetetlen kellékei. Mind a zenehallgatás, mind a videózás kiválóan működik a konzolon: előbbi a szokásos magas minőségben, utóbbi a mobileszközös filmnézés egy magasabb kategóriáját biztosítva a pengeéles, már élvezhető méretű képernyőnek köszönhetően.

A netkapcsolatnak hála a fenti kategóriákban minden pillanatban naprakészek lehetnek a Vita-tulajdonosok, azaz a készülékkel készített anyagokat rögtön feldolgozhatják, továbbküldhetik, megoszthatják, és ugyanígy fogadhatnak vagy böngészhetnek is tartalmakat. A Vita saját trófearendszerének szinkronizálásához (ami hasonló, mint PS3-on) is net kell.



Ezen fenti kérdéskörhöz tartozik még a játékok és a szociális elfoglaltságok tulajdonképpeni kölcsönhatása. A Vita-szoftverekből bármely pillanatban, azonnal, késlekedés nélkül ki lehet lépni a főmenübe egy pauzára (kipróbáltam, kiváló!), ahol a felhasználó elvégezheti a szükséges teendőit – például csetelhet, megnézhet egy fogadott állományt, üzenetet írhat –, majd visszalépve gond nélkül folytathatja a játékot. Játéka válogatja, hogy egy rövidebb, direkt rövidebb mobilos menetekkel operáló cuccról van-e szó, vagy valami hagyományos, „nekiülős" kalandról, a lényeg az, hogy minden feltűnően felhasználóbarát, könnyen és legfőképpen gyorsan kezelhető, váltogatható.

A Vita képernyője hi-tech érintőképernyő, mely funkcióit, működését, valamint finomságát tekintve (pl. lapozás) engem egy iPhone-ra emlékeztet. A gép hátulja egy igen nagy kiterjedésű „masszírpad", azaz olyan felület, mint a laptopok alsó-közepén elhelyezkedő kezelőablak.

A különféle szoftverek futtatásához PS Vita-memóriakártyákra van szükség. Ezek mérete hivatalosan 4-32GB lehet. A dobozos játékok is ilyen mikrokártyákon érkeznek majd, és ha a PlayStation Networkről húzol le valamit, annak tárolásához is üres adathordozóra lesz szükség.

Az egyre nagyobb teret hódító okostelefonokat, melyeknek piacán most talán az Apple a nagymenő az iPhone készülékeivel, az teszi egyre izgalmasabbá és sikeresebbé a vásárlók körében, hogy „mindent tudnak", és bár semmit sem tudnak „kifejezetten jól", de mégis egy készülékben összpontosulnak a mindennaposan használt applikációk. Ez a jövő, ezt megkerülni nem lehet egy mobilos hardvergyártónak sem.

A konzol funkcióit illetően a Sony – ha tetszik ez a hardcore őskonzolosnak, ha nem – egyértelműen ezen a friss csapáson indul el a Vitával (a mobiltelefonálás opciójának értelemszerű kihagyásával), amellett, hogy a két analóg karnak, a hagyományos d-padnak, és a klasszikus PlayStation-gombkiosztásnak köszönhetően a megszokott videojátékos irányítási formát és játékélményt is megtartja. Ez a fegyvertény mindenképpen a Vita mellett szól, hisz aki már próbálta, pontosan tudja, mik az iPhone-os vagy iPad-es virtuális joystick limitáltságai. Az érintőképernyőre kitalált Angry Birds nyilván kiválóan kezelhető a screen pöckölésével, de aki Street Fighter IV-et akar touch screenen játszani, az maximum imitálni tudja a korrekt kezelést, nem pedig élvezni.



Vedd tényként ugyanakkor azt a megállapítást is, hogy a rendezvényen kiállított Vita-játékok MINDEGYIKE valamilyen formában használta a érintőképernyőt, vagy valamilyen egyéb mozgásérzékelős funkciót, mondjuk a giroszkópot (döntögetés)! Ha a kipróbált szoftverek összességét nézem, akkor azt mondom, hogy 10 címből 3 új megjelenés kizárólag a tapizásra épül (pl. Escape Plan), 3 újdonság kiegészítő funkcióként használja azt (pl. Uncharted: Golden Abyss), a maradék 4 game pedig opcionálisan építi be az érintést a hagyományos irányítás mellé (pl. Virtua Tennis).

Erről a fontos részletről bővebben a játékok bemutatásánál tájékozódhatsz. Akkor – játsszunk!





















A rendezvényen a következő Vita-játékok/-szoftverek voltak jelen kipróbálható formában: ***Super Monkey Ball, Rayman Origins, Little Deviants, LittleBigPlanet, Gravity Rush, SoundShapes, Escape Plan, ModNation Racers, Hustle Kings, Everybody's Golf, Ridge Racer, FIFA Football, Touch My Katamari, Super Stardust Delta, WipeOut 2048, Virtua Tennis, F1, MotorStorm RC, Resistance: Burning Skies, Reality Fighters, Unit 13, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Michael Jackson: The Experience, Frobisher, T@g, Near, Uncharted: Golden Abyss, Top Darts***. A rendelkezésre álló idő – cirka 5 óra – alatt persze minden egyes szoftvert nem tudtam annyira aprólékosan kipróbálni, ahogy szerettem volna (az érdekesebb címeknél sajnos volt egy kis sorban állás is), ezért igyekeztem a magyar videojátékos nagyközönség igényit szem előtt tartva, kedvcsináló jelleggel szelektálni.

Escape Plan

Az Escape Plan érdekelt az új fejlesztésű Vita-exkluzív címek közül a legjobban, ezért ezt próbáltam ki először. A nagyon egyedi, kissé nyomasztó és bizarr, ugyanakkor nagyon jól kinéző, fehér-szürke-fekete látványvilágot használó „monokróm" game stílusát tekintve egy logikai-ügyességi stuff, mely a nagygépes Limbo-hoz hasonlítható. Főszereplője két elég bugyuta lény, Lil és Laarg, akiket rendre a player kombinációs készsége ment meg a haláltól, mely az egymás után következő „börtönszobákban" vár rájuk.
A legnagyobb meglepetés számomra az volt, hogy az EP az irányításhoz nem használja az analóg karokat (csak a kamerához), csak az érintőképernyőt, és a masszírpadot.
A figurát az első képernyőn végighúzott ujjaddal tereled és állítod meg. Ha eléd kerül egy gyilkos akadály, például egy tégla, amiben felbukva Lil halálra töri magát, csak rá kell böknöd a kőre, és az már el is tűnik – szabad az út a kijárathoz. A feladatok egyre nehezednek, pl. a játékos reflexeit megmozgatva. Van olyan szoba, ahol egy szakadékon kell átjutni. Itt két padlórészletet az első képernyőre nyomással befelé, kettőt pedig a hátsó masszirpadra koppintással kifelé kell előhozni, mintegy „térben gondolkodva".

Unit 13

A friss bejelentésnek számító Unit 13 egyértelműen a hardcore játékosokhoz szól, de a Vita által speciálisan felzongorázva. Fejlesztője a Zipper, akik igazán értenek a shooterekhez. Egy külső nézetes, kommandós lövölde a kicsike, mely valahol a Syphon Filter, a SOCOM, és a Metal Gear Solid között egyensúlyozik. Többféle karakter választható, akikkel többféle módon (frontális tűzharc, lopakodás, sniperkedés, kütyük használata) lehet a tipikusan katonai jellegű küldetéseket abszolválni. Az irányítás hagyományosan analóg karos (ránagyítással és lövéssel a flipper gombokon), viszont a képernyőmenükben az érintőképernyő dominál. A game erős kooperációs móddal van felvértezve, és érdekes újdonsága lesz az online elérhető „napi misszió" is, mely során folyamatosan új kihívásokat teljesíthetsz.

Gravity Rush

A GR a tipikusan japán fejlesztésű, abszolút friss Vita-exkluzív címek táborát erősíti, és ehhez mérten elég egyedi, szokatlan is. Világa futurisztikusan retro és ködös, főhőse pedig egy csinos mangalány. A kissé megfoghatatlan, absztrakt látványhoz földöntúli gépzene is dukál, de a lényeg mégis inkább a játékmeneten van, mely teljes egészében a Vita mozgásérzékelését (döntögetés) helyezi előtérbe, a gravitáció manipulálásával, az analógok és a tapis felületek bevonásával. Gyakorlatilag egy hatalmas városban kell külső nézetben mászkálni, azonban a „Merre is van itt a fel és le?" kérdéskör ezúttal nagyon szabadosan értelmezhető. Van benne egy kis küzdelem, egy kis kaland, némi repülés, lebegés, sok falon mászás – az egész olyan hangulatú, mint egy egzotikus rámen leves, amit Tokió valamelyik kapszulaszállójában fogyasztasz el.

Hustle Kings

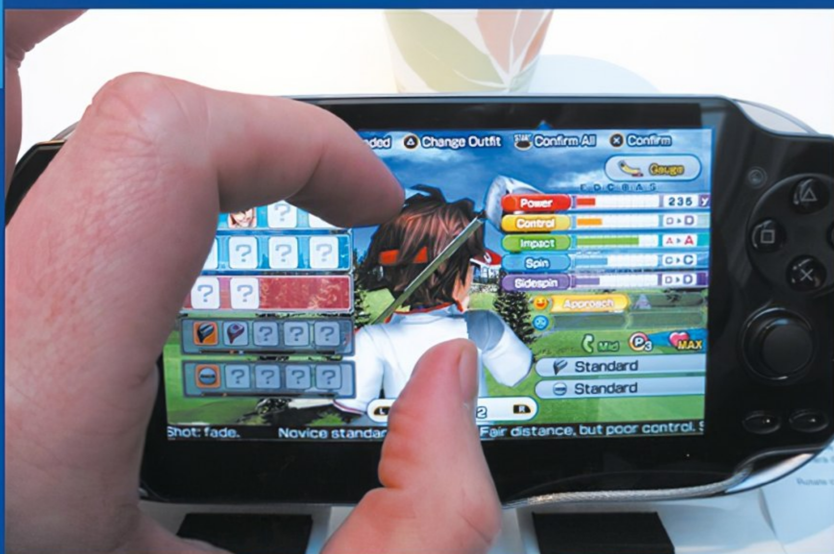
A PS3-ról ismert remek biliárdjáték Vita-kezeléssel lett bővítve, ami annyit jelent, hogy a dákóval lökni például a mutatóujjaddal lehet, amit határozottan végighúzol a képernyőn – persze a „menetiránynak" megfelelően. Egyáltalán nem feszített tempójának, és könnyed stílusának megfelelően a HK kiváló választás a mobiljátékra.

Ridge Racer

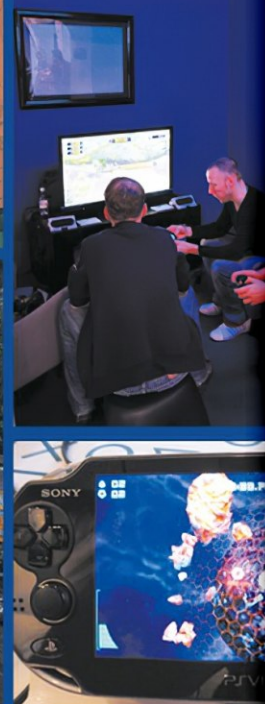
Az új RR-játék kipróbálásakor volt egy kis lehetőségem „menőzni" a gép mellé telepített Namco fejlesztőnél, hisz azért nem múlt el nyomtalanul az a sok virtuális drifteléssel eltöltött idő. A srác értékelte is a tudásom, bár felhívta rá a figyelmem, hogy minden képernyőt véletlenül se fotózzak le: vannak a szoftvernek még „be nem jelentett" funkciói, pályái és járművei is. A szokásos, éles és markáns hi-tech RR-látványvilág adott, a farolás is könnyen ment elsőre, a sebesség páva, de hogy őszinte legyek, a menüpontok piszkálásán túl nem találkoztam extra „érintős" kezelési funkcióval. Ez persze nem azt jelenti, hogy a végleges változatba nem kerül valami kunszt…

Everybody's Golf

Az EG mellé egy oldalt kiborotvált hajú, nagyonjapán japán hölgyet állítottak, aki készséggel vezetett be a vitás golfjáték rejtelmeibe. A program mondhatni egy az egyben hozza a nagygépes élményt, igen baban néz ki, és szépen fut, plusz egy halom olyan extra funkciót építettek bele, melyek növelik a játékélményt. A golfozás normál és tapizós módszerrel is végezhető, emellett pedig használja a giroszkópot is, azaz nem kell a karokkal bíbelődni, a Vita térben mozgatásával is körbe tudsz nézni a tájon. Lehetőség van arra, hogy a gépet függőlegesbe állítva játssz (ekkor fordul az egész háttér), és arra is, hogy a környezetet lekapcsolva a hátsó kamera képét tedd ki háttérnek. Erre csak annyit mondott a kiscsaj, hogy „ha a metrón játszol vele, meg tudod figyelni a szemben ülőt, úgy, hogy ő ezt nem is sejti"… A figurák az érintőképernyő iPhone-os „széthúzásával" nagyíthatók.







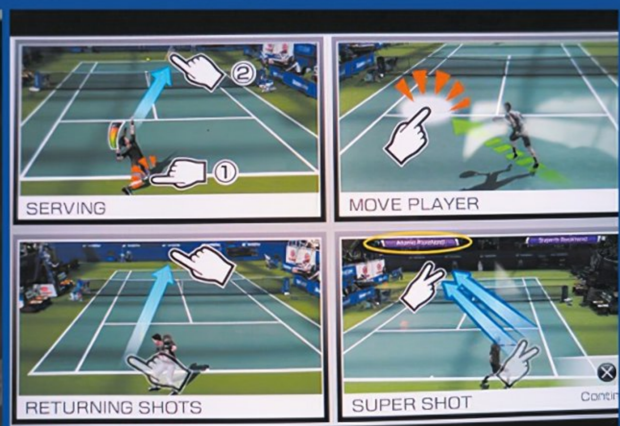
Touch My Katamari
Nagy Katamari-kedvelőként nem hagyhattam ki a Vita-felvonást, mely a hagyományos, analóg karos vezérléssel is tökékelésen működött. Érdekesség, hogy a galacsint a hátsó masszírpadra helyezett támasztóujjaiddal gyorsan és könnyedén szét tudod húzni vízszintesen, illetve függőlegesen, ami új és eddig nem szerepeltetett játékhelyzeteket eredményez.

WipeOut 2048
Az új WO pár perc száguldozás után nagy kedvenc lett (igen szemrevaló, pöttöm szőkeség prezentálta, aki a fejlesztőstúdió tagja volt), mégpedig azért, mert a rendezvényen a PS3- és Vita-változat egymás mellett, összekötve futott. A két gépen egyébként ugyanaz a program, tehát mindkét konzolon megegyező az élmény (kb. a PS2-es és PS3-as minőség között áll). Netes kapcsolattal a multi futamok könnyedén és gyorsan indíthatók, a Vita azonnal megtalálta a PS3 host által kreált szobát, és rendkívül érdekes volt, ahogy egymást megelőzve láttuk az ellenfél gépének seggét a saját képernyőnkön. A stuffban 8 playeres multi van, ahol a játékosok bármilyen gépvariációban (pl. öt Vitás és három PS3-as egy szobában) becsatlakozhat!

Uncharted: Golden Abyss
Az Uncharted-széria első hordozható fejezetéhez nem volt könnyű odaférni, de az ebédszünetben, amikor a kedves kollégák éhes malac módjára tömték magukba a grátiszként felszolgált meleg egytálételt (ami nagyon angol, de nagyon finom volt, és tök feleslegesnek bizonyult tülekedni érte, hisz egy órán át hordták a pincérek), és dobozszám vedelték hozzá az ingyenesen hozzáférhető „játéktesztelő energia-utántöltő" Red Bullt (hármat benyomtam azon a napon, és majdnem infarktust kaptam), azért sikerült kipróbálnom. A game fantasztikusan néz ki (az U1-hez hasonlítanám), és gyakorlatilag alig különbözik a nagytesóktól, tehát abszolút teljes értékű kaland. Az érintőképernyő csak mint ügyesen színesítő funkció jelenik meg a játékban: az egyik feladatban egy vakolat alá rejtett írást kell felszabadítani úgy, mintha kaparós sorsjegyet tisztítanál – csak itt az érintőképernyő dörzsölésével. Egy másik pályán kifeszített ponyva állja el Drake útját: ezt kell szétszabdalni egy bozótvágó késsel úgy, hogy a képernyőn az ujjaddal keresztet hasítasz bele. A demóverzióban sajnos csak két pálya kapott helyet, de az egyikben volt egy kis mozgásérzékelés is: egy vadiúj, fekete félhosszú hajú csajt kellett sniper puskával fedezni úgy, hogy a gép döntögetésével vezetted a célkeresztet. A GA szerintem a magyar hardcore játékosok nagy kedvence lesz, hisz kezelése majdnem teljesen hagyományos, extra Vita-funkciói kifejezetten poénosak, vannak benne kincsek, a látványvilága pedig kifejezetten pazar!

MotorStorm RC
Ahogy a WipeOut, úgy az új MotorStorm-epizód is nagyon megfogott, mégpedig azért, mert itt is nagyon szépen átjött a friss „Vita-érzés". A program szintén PS3-Vita kompatibilis, tehát ha egyszer megveszed, mindkét konzolodon elfut majd. A totálisan Micro Machines-hangulatú, felülnézetes, távirányítós kocsikat versenyeztető stuffban az azt prezentáló fejlesztő szerint nem lesz „cross play" multi, viszont a keresztfunkciós programnak hála minden egyes rekord, időeredmény, trófea, és úgy en bloc bármi azonnal megosztható a világhálón. Ergo, ha egy haverod otthon a PS3-on lenyom egy nagyon menő köridőt, és elküldi neked az ezzel kapcsolatos kihívást, te akár a vonaton ülve is rögtön elfogadhatod azt egy 3G-s Vitával, majd azonnal rákontrázhatsz! A cuccban ráadásul kismillió megnyitható tartalom kapott helyet.









Reality Fighters

A versus bunyós stálusú RF szintén egy súlyozott figyelmet élvező Vita-játék, elsősorban egyedi „Agumented Reality" (kiterjesztett valóság) funkcióinak köszönhetően. Tartalmaz pár előre gyártott karaktert is, mégis úgy a legjobb móka, ha saját arcodat a front kamerával beszkennelve, majd a képet egy poligonfigura fejére ráhúzva (ijesztően okosan csinálja!) beviszed a profilod a gépbe. A verekedés mondhatni szokványos módon folyik, és mint a golfnál, itt is nagyon interaktív a háttér. Kellemes, fotorealisztikus pályákat lehet bekérni, melyek úgy mozognak játék közben, ahogy a konzolt tartod. Az érintőképernyő leginkább csak a menükezelésre szolgál.

Virtua Tennis

A VT azon Vita-címek közé sorolható, melyeknél egy már meglévő program fut el a méregerős, és nagy tudású konzolon, érintőképernyős funkciókkal megspékelve. Alapállapotban egy csúcsminőségű (tulképp' PS3-as) teniszjáték a motyó, de minden egyes kezelőelem az érintőképernyőn is kivitelezhető – ráadásul tetszés szerinti felosztásban, azaz szerválhatsz tapizással, de kontrázni már az analóg karokkal is tudsz.

Vegyes

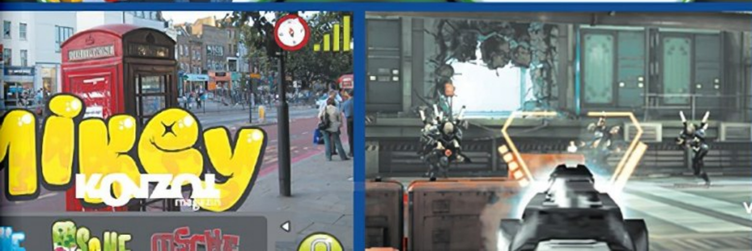
A fenti kiemelt címeken túl: az **F1**-ben nagyon jól mutatott a versenyautó, de elájulva nem voltam a kissé kopár környezettől. A **Burning Skies**-ra **Resistance**-rajongóként nagyon vártam, de – kérem, ne röhögjetek ki hangosan – először nem találtam meg a kiállított egy szem (nem értem, miért – pár kisebb volumenű progiból négy is volt) példányt, utána meg a kavarodásban elfelejtettem tovább keresni. A közösségi élményt erősítő **T@g** (graffitiket lehet kreálni, amiket a Vita online „szétszór" a közeledben, így akinek van Vitája, az rákereshet a tágabb környezetében) marhára izgatott… volna, de állandóan lefagyott a félkész verzió, ezért ott kellett hagynom. A **ModNation Racers, FIFA Football, Super Stardust Delta, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Michael Jackson: The Experience** játékok mellett szintén eltöltöttem pár percet: ezekről elmondható, hogy nagyon jól néznek ki, simán hajaznak a nagygépes társaikra, de valódi újdonságot maximum az érintőképernyős kiegészítő-lehetőségeikben tartogatnak. Erre mondjuk egyelőre még ne vegyetek mérget, hisz nyilván pár perc tapogatás nem érhet fel egy rendes, körülményes teszteléssel…

Ez volt tehát azon bő öt óra története, amit a PlayStation Vita társaságában tölthettem Londonban. (Ezúton is szeretném megköszönni az SCE-nek a megtisztelő lehetőséget.)

A konzol nagyon sok szempontból meglepett: friss, érdekes, egyedi, sőt gyakran váratlan és szokatlan ötletek tömkelegével találkoztam, melyeknek köszönhetően azt hiszem, egy egészen új dimenzió nyílhat meg a videojátékozás színes és mozgalmas történetében. Mint arra már az írás elején is külön kitértem, a Vita egy teljesen új dimenziót képvisel a PlayStation-konzolok családjában: talán nem túlzás azt mondani, hogy a jövő fuvallatát, melynél már csak és kizárólag a játékosokon múlik, hogy beengedik-e a szobájukba, vagy kizárják azt onnan.

Repülőm csak késéssel, éjjel 23:30-ra érkezett meg Magyarországra. Lefagyott kocsim ablakainak vakargatása közben, hulla fáradtan jöttem rá a -1 fokban dideregve, hogy rossz parkolóba álltam, ezért jegyem fizetésekor, a 7400 Forintos napidíj hallatán először infarktust kaptam, majd embert akartam ölni. Az őr látta, hogy a végemet járom, ezért kiegyeztünk 5000 Forintban, és egy áfás számlában. Több mondjuk nem is volt nálam…





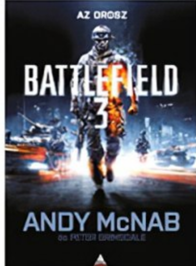


NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2012. január 9. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 9-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

Bár még csak a legújabb Assassin's Creed-regényről tudtunk írni, megelőzve a kritikai eszmefuttatást, lehetőséget adunk arra, hogy idejekorán nekieshess a szintén a Fumax által kiadott Battlefield-könyvnek. Nem kell mást tenned, minthogy megválaszold az alábbi kérdést, mi pedig a megfejtők között kisorsolunk egy példányt a regényből, valamint két szabadon választott képregényt a kiadó kínálatából.



A kérdés: Mi a címe a konzolokra csak letölthetős tartalomként megjelent világháborús Battlefield-játéknak?

Válasz:...

Az ajándékokat köszönjük a Fumax kiadónak, a Goodinvest Kft.-nek!

A videojátékos világ egyik legnevesebb sorozata a Tekken, amelynek legfrissebb megjelenése a Hybrid névre hallgat. Sok-sok karakter, kellemes helyszínek, HD-ba húzott grafika, betekintő a TTT2-be, egy anime, valamint non-stop akció jellemzi a korongot, amelyből három darabot tudunk kisorsolni a helyes válaszok beküldői között.



A kérdés: Hanyadik volt a sorban az utolsó, multiplatform címként megjelent Tekken-epizód?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

A Táncoló talpak debütje óta köztudott, hogy a pingvinek imádnak bugizni, ami a legújabb játékadaptációban is nyilvánvalóvá válik. Ha te is együtt akarod ropni a kis kedvenceiddel, válaszolj az alábbi kérdésre, és a tied lehet egy X360-as, vagy egy PS3-as verzió!



A kérdés: Hogy hívják a Táncoló talpak két filmes epizódjának táncos lábú hősét?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

A varázslatokban jártas fiú utolsó kalandjait immáron Lego-változatban is átélhetjük, ami rengeteg fejtörőt és ugrabugrálást jelent. Amennyiben kedveled a játékstílust, pályázd meg a forgalmazó által felajánlott egy-egy X360-as és PS3-as változatot, ami garantáltan hosszú órákra leköt majd!



A kérdés: Sorolj fel három fontos szereplőt a Harry Potter-mondavilágból!

Válasz:...

A játékokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Adamek Ferenc (Sopron), Bakos Ádám (Szécsény), Barna Gábor (Kecskemét), Begala László (Békéscsaba), Bertus Dániel (Dunaújváros), Bevíz István (Abony), Borsodi Ádám (Gyöngyös), Fodor András (Moha), Hajdú Dániel (Miskolc), István Gergő (Kaposmérő), Kibédi-Varga Éva (Békéscsaba), Kondacs Kristóf (Békés), Kovács János (Balatonakarattya), Kővári Róbert (Szigethalom), Lang Tibor (Várbalog), Lugosi János (Hódmezővásárhely), Maticsek László (Budapest), Mayer Károly (Budapest), Nagy Viktor (Orosháza), Onozó Károly (Érd), Orbán Erzsébet (Budapest), Pálosi Szimonetta (Budapest), Rontó Csaba (Budapest), Sajgó Lajos (Békés), Sereg András (Mezőkövesd), Szabó Balázs (Valkó), Szabó László (Bicske), Szeredi András (Kübekháza), Szűcs László (Budapest), Szűcs Tamás (Székesfehérvár), Takács Benedek (Pécs), Tóth István (Budapest), Varga Attila (Nógrádmarcal)

ELŐFIZETÉS

Új!

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Ajándék *(sima és ajánlott küldeményként)* játékkal egy évre:

Az ajánlat 2011. december 31-ig érvényes, 2012. január 1-től az ár: 11.990 Ft!

10.990 Ft!

12 lapszám

Az ajánlat 2011. december 31-ig érvényes, 2012. január 1-től az ár:12.400 Ft!

11.400 Ft!

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám

Az ajánlat 2011. december 31-ig érvényes, 2012. január 1-től az ár: 8.490 Ft!

7.490 Ft!

Fél évre:

6 lapszám

Az ajánlat 2011. december 31-ig érvényes, 2012. január 1-től az ár: 4.590 Ft!

3.990 Ft!

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***

Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (féléves).















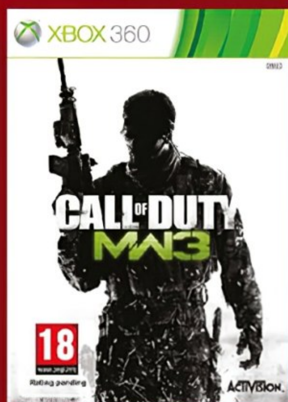




Amennyiben egyéb géptípussal rendelkezel, és játékkal szeretnél előfizetni a magazinra, keress minket az elofizetes@konzol.eu címen, és egyénre szabott ajánlatot biztosítunk a részedre.

KIEMELT *** AJÁNLATUNK

Most a PS3-as és Xbox360-as Call of Duty: Modern Warfare 3-szoftverrel együtt



15.990 Ft *-ért*

fizethetsz elő a magazinra! 12 szám, plusz az ősz slágerjátéka – kiváló karácsonyi ajándéknak is!



Az ajánlat 2011. december 31-ig érvényes, utána a kiemelt előfizetési ajánlatunk ára 16.990 Forint! Amennyiben ajánlott küldeményként kéred a játékot, a teljes összeg 410 Forinttal lesz több, azaz 2011. december 31-ig 16.400 Ft-ra, utána pedig 17.400 Ft-ra módosul!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre. Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

A tesztben szereplő játék megvásárolható a CONSOLE CORNER -ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, JediEco, Krisz, Martin, Mo, Pikachu, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

JÁTÉK CÍME
10
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás: Hang:
Szerző neve

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 7. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 3500 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Ráadásként most kedved szerint összeállíthatod a hiánypótló pakkodat, amelyben hat darab szabadon választott magazint (a 2010-es és 2011-es évfolyamokból) adunk akciós áron, most mindössze 1800 Ft*-ért!

Amennyiben lecsapnál rá, jelezd azt nekünk az elofizetes@konzol.eu e-mail címen, vagy postai úton a kiadó levélcímére. Kérjük rendelésedhez a címed mellett adj meg egy telefonos elérhetőséget is. ***Postai utalványos befizetésnél a megjegyzéshez pontosan írd be, melyik lapot kéred, és melyik postázási formát választod.***

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 900 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1130 Ft, futárszolgálat által 1470 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!



„Dikk' (ostoba OMG), ez kigyünn' a képernyőbő'!"

Nemrég azon morfondíroztam, hogy ha Mario és Luigi alkotják a Super Mario Brothers-t, akkor Mario teljes neve Mario Mario? Na, mindegy, lépjünk is ezen túl. Kedves Mario! Az egész gyerekkoromat feláldoztam azért, hogy megmentsem a barátnődet, úgyhogy tartozol nekem! Kiengesztelésképp egy tartalmas, szép, és mindenekelőtt a kedves, kicsi 3DS-em kapacitását teljes mértékben kihasználó játékot szeretnék kérni. Ó, hogy a Super Mario 3D Land lenne ez a játék? No, várjál csak, mindjárt megnézem, s kiderül, mennyire leszünk egálban. Hé, de most akkor megint menthetem meg a csajod…

Szögezzünk le valamit: én szeretem a 3DS-t! Kicsi, kompakt, plusz az egész 3D-ötletet és annak megvalósítását is komálom. Csak hát, hogy innovatív „célját" beteljesítse a gép, ahhoz kellenének olyan játékok, melyek kellőképp ki is használják a masina adottságait. Hiába fanyalogtak sokan, hogy „ááá nem ér annyit, amennyibe kerül", meg, hogy „nincs rá jó játék az Ocarina of Time-on és a Street Fighteren kívül", sőt sok ismerősöm már el is adta valamelyik aukciós portálon a gépét, de én akkor is hűen kitartottam amellett. Persze az Ambassador-program által felkínált ingyen játékok is segítettek, de emellett a kivárásra játszottam. Elég sok game megfordult a kezeim közt; és valóban: azon kívül, hogy a térbeli mélységet jól érzékeltették ezekben a játékokban, sok újító megoldást nem láttam. Mert lássuk be, hogy ha már kaptunk egy új perspektívát, akkor azt tessék használni is, kedves fejlesztők! Legyenek olyan feladványok, akadályok, látványbeli elemek, melyek erre az új térbeli elhelyezésre épülnek! A 3DS megjelenése előtti promókban azt ígérték, hogy szinte minden „leugrik" majd a képernyőről, s Mario-t és társait egészen új oldalukról ismerhetjük meg. De tudtam (na jó, csak sejtettem), hogy hamarosan eljön az az idő, mikor végre olyan produktumot kapok, melyre, azt mondom: „ez igen!".



SUPER MARIO 3D LAND

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | DS |



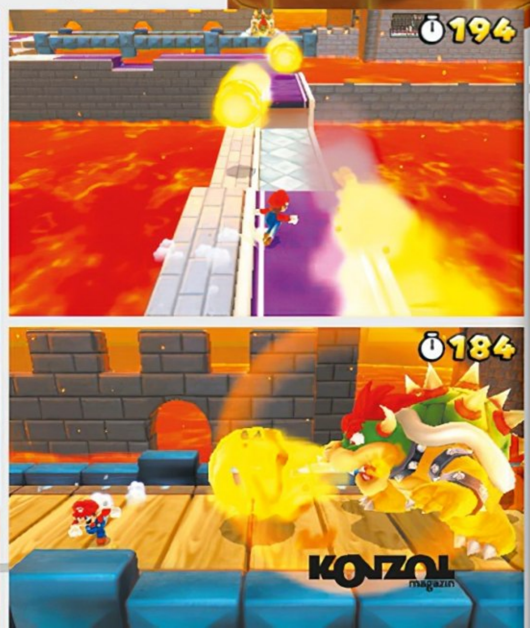
„It's me, Mario!"

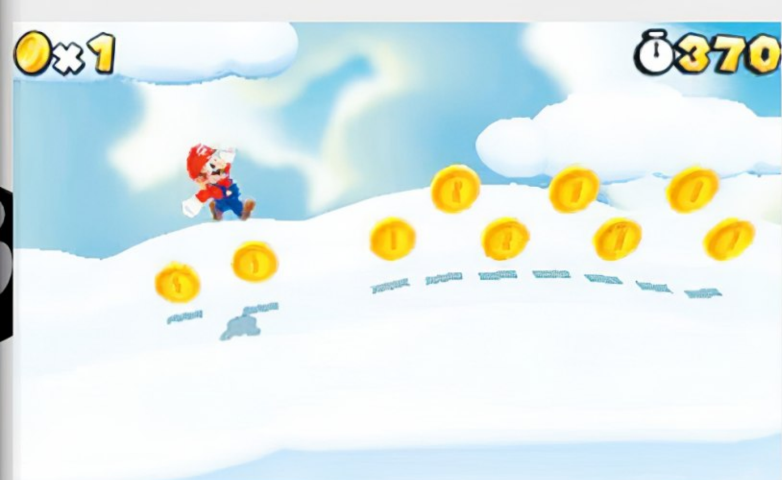
És igen, Mario kellett ahhoz, hogy végre megmutassák, eredetileg mire is tervezték a 3DS-t. Mondhatnám úgy is, hogy megint Mario húzta ki a kakiból a Nintendót, hisz eléggé csökkentek a masina eladási adatai. Ironikus, hogy pont egy vízvezetékszerelő teszi mindezt („Mario vagyok: duguláselhárítást, királylánymentést, s videojátékcégfelvirágoztatást vállalok!"). A Super Mario 3D Land egyszerre minősül egy nosztalgikus tiszteletadásnak, remake-nek, folytatásnak, a már jól ismert Máriós elemek összegyúrt egyvelegének, valamint egy remek 3DS-techdemónak. A korai, egyszerű side-scrolling Mario játékokon alapszik, összemixelve a Super Mario 64-ből és Super Mario Galaxy-ból jól ismert 3D-s platformer elemekkel, mindez a handheld gép sztereoszkóp 3D-s előnyeire kihegyezve.

A sztori hasonló, mint már oly sokszor: Bowser barátunk megint elrabolja Princess Peach-et, s őt nekünk kell megmenteni (megint). Bár nem értem, Mario mit eszik a hercegnőn annyira, hacsak nem azt, hogy imádja a barackot („a húsos barackot" – Ál/Arc, valaki?). Annyiban még macerálódott a helyzet, hogy a Peach kastélya előtt lévő Tanooki-fa összes levelét elviszi a hatalmas szél. Tudjátok, ezek azok a levelek, melyeket, ha felvesz valaki, mosómaci ruhába kerül, csini kis farokkal, melynek segítségével le tudsz ütni ellenfeleket, valamint vitorlázhatsz a levegőben. Utoljára a Super Mario Bros. 3-ban használhattuk ezeket a Super Leafeket, de most sokkal nagyobb szerepet kap a Tanooki-fa termése. A szél ezeket a leveleket a drága ellenségeinkhez fújta, így nagyon sok, már megszokott kis genyót fogunk látni mosómacis farokkal felszerelve, s ezzel erősödve. De a 3D Land az az epizód, ahol végre elnyerte teljes értelmét a mosómacimód; nem egyszer lesz nagy segítségünkre, bizonyos pályaszakaszokat sokkal könynyebben fogunk vele abszolválni, s így elkerülhetjük, hogy Fa testápolóval akarjuk határozottabban megsimogatni a kis gépünket, vagy saját magunkat.

A pályákat időlimit alatt kell teljesítenünk, s zászlórúd-csúszással megkoronázni a végén, ugyanúgy, mint az eredeti Super Mario Bros.-ban. Hatalmas, zöld csöveken keresztül tudunk al-szobákba menni, és a (ha lehet annak nevezni) power-up szisztéma is a már megszokott (Szuper Gomba, Tűz Virág, Csillag, Bumeráng Virág, és a Szuper Levél, ami felvehető): egy sebzés után elveszted felvett bigyód tulajdonságát, és összezsugorodsz, majd a következőnél meghalsz. Bár ha a mélybe, vagy lávába zuhansz, akkor instant megszívtad. Viszont az furi volt számomra, hogy ha kisméretben meghalsz, akkor az újrakezdésnél már nagy alakban jelensz meg. Nem ehhez szoktam az előző részekben. Egyszerre két „power-up" lehet nálad, egyet mindig félretehetsz a touch-padodra. Száz aranyéremért egy életet kapsz, de ha teljesen telibe kapod a zászlósrúd tetejét, azért szintén. Kis segítség a fiataloknak, ami ezzel nem ér véget: két halál után az újrakezdett pályán megjelenik egy rulettkerékmozgású kérdőjeles-kocka, melyből bármely power-upot kiütheted, ha jól időzítesz. Öt halál után kapsz egy arany levelet, mely a mosómacitulajdonság









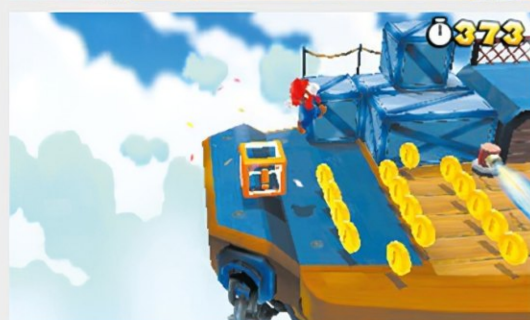
mellett még a csillag sebezhetetlenségével is felruház, időlimit nélkül, így végigszaladhatsz a pályán, de úgy, hogy senki nem tud megállítani, csak a mélység. Tíz halál után pedig egy P-szárnyat kapsz, ami rögtön az adott pálya végére teleportál (én ezt személyesen soha nem láttam, kikérem magamnak ezt az aljas rágalmat, csak hallottam róla). A korábbi részekhez hasonlóan, minden pályán három aranycsillag-medál van elrejtve, s azok gyűjtögetésével tudunk megnyitni bizonyos helyszíneket.

Az irányítás a szimpla ugrás és futás kombinálásából áll, és akár a falakról is tovább ugorhatunk egyszer – de akkor most lássuk, milyen pályaszerkezetekkel örvendeztettek meg minket a fejlesztő bácsik-nénik…











„Woohooo!!!"

Minden pálya merőben különbözik a másiktól, s ez nagyon jó! Amint már említettem, keveredik a 2D-s side-scrolling a 3D-s platformer-elemekkel, akár pályákon belül, vagy szeparált szintenként. Minden pálya egy bizonyos struktúrára, mechanikára, témára épül. Pl. az egyik szint az általunk bekapcsolt, s csak egy ideig lebegő hidakra épít, míg a másik az izgő-mozgó akadályokra, kötéltáncra, a következő pedig a felülnézetes ide-oda repkedésre (ehhez a segítségünkre van egy propeller-kocka, amivel már találkozhattunk a New Super Mario Bros. Wii-ben), és még hosszasan sorolhatnám a különféle pályamechanizmusokat. Oldalról, felülről, szemből, szinte minden nézetből irányítani fogjuk Mario-t, s a sztereoszkóp-effektusnak köszönhetően hősünk sokszor fog „kijönni" a képernyőből, vagy olyan szögbe kerülni, melyet így már jobban átláthatunk. Viszont a pályák nem sikeredtek túl hosszúra, mindegyik rendelkezik a felénél egy checkpointtal is, s egyáltalán nem tart sokáig végigszambázni rajtuk. Igazából nem is nagyon keverték össze a különböző struktúrákat, szakaszelemeket: minden pálya kis szekciókra, nyersen egy dologra van építve. Összesen nyolc világ van, azokon belül pedig 5-6 pálya, és amellett, hogy minden szint rövidecske, az első három világ roppantul könnyű is. Meghalni nem is nagyon lehet, annyira könnyűek (meg is ijedtem picit, hogy végig ilyen lesz), viszont a negyedik világtól már hál' isten, bekeményít a játék, s onnantól okoz majd pár szitkozódós percet. A nyolc világ teljesítése után pedig megnyílik egy ún. speciális világ is, ami szintén nyolc részre van osztva, s azokon belül is 5-6 pálya áll a rendelkezésünkre. A speciális világ pályái az eredeti térkép szakaszainak újrakevert és nehezített verziói, bonyolultabb kihívásokkal tarkítva, és itt már megnyithatjuk Luigit is, mint játszható karaktert. Pár új power-up is megjelenik eme pályákon, mint pl. az életet csökkentő mérges gomba, vagy a kő-levél, melynek segítségével szoborrá merevedhetsz a nehezebb pillanatokban, s így az ellenfelek nem tudnak leütni. A már említett, gyerkőcök miatt betett könnyítésekkel simán trollkodhatunk picit, hogy pl. direkt meghalunk ötször, s utána az arany levél képességére szert téve, kaján vigyorral az arcunkon végigzúzunk a pályán, s még a főellenség sem tud megállítani.

Apropó, boss-ok! Minden világ utolsó pályáján kapunk egyet belőlük: vagy Boom-Boom, ill. Pom-Pom (nem, nem Picur haverja) állja utunkat, akiket háromszori fejre ugrással lehet távozásra késztetni, vagy Bowser koma vergődik előttünk. Nála visszatér













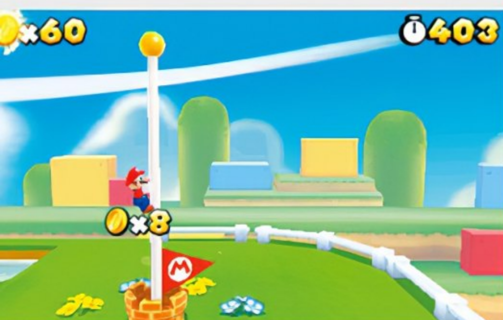
a klasszikus Mario-stílus: ne hagyd, hogy hozzád érjen, kerüld ki, ahogy csak tudod, majd ha mögé kerültél, egy gomb megnyomásával ereszd le alatta a hidat. A boss-pályák helyszíne többnyire egy kastély, melyet aprólékosan végigbarangolva fedezhetünk fel a végéig, vagy egy léghajó, melynél kulcsfontosságú, hogy a folyamatosan mozgó képernyő ne hagyjon le téged, mert akkor is kampec. Egyébként a normál világ legutolsó boss-fightja roppant élvezetesre sikeredett, arany levelet nem kaphatsz ezen a pályán, s Bowser is különféle mocskos technikákkal próbál megszívatni minket. Hosszas harc lesz, több perspektívából, szóval hajrá-hajrá! Mondjuk nagyot röhögtem, mikor Bowser piros hordókat kezdett el felém dobálni, melyek ugrással kerülhetőek; szép mementója volt ez az eredeti Donkey Kong-játéknak, hisz' ne felejtsük el, hogy abban találkozhattunk először Marióval is!

Az ellenfelek is mind ismerősek lesznek: találkozhatsz mindenkivel, akit eddig megismerhettél, az apró, barna, gonosz gombáktól kezdve a tekikatonákon, bumerángos teknősökön keresztül, egészen a nagy ágyúgolyókig, ill. húsevő növényekig. Lesznek rejtett al-szobák, melyeknek bejáratát csak mosómacis farokkal leszünk képesek kitörni, s ezekhez nekifutásból tudunk becsúszni. Újra előkerültek a hangjegy-jelű ugrókockák, melyekkel magasabbra ugorhatunk, ill. a szivárványszínben pompázóak, melyek a fellegek közé repítenek, a további érmék összegyűjtéséhez (régen ezt égig érő paszullyal oldották meg, ha még emlékeztek). Természetesen nem maradhatnak ki a szellemkastélyok és vizes pályák sem (minden platformer-játékban kell lennie vizes pályának, ez olyan íratlan szabály), levegőt hál' isten, továbbra sem kell venni, de a már ismerős halacskák fognak bosszantani minket. Bizonyos pályákon hatalmas ágyúkat is segítségül kapunk, melyekbe, ha beleugrunk, a nézet átvált first person módba, majd az analóg karral, ill. a 3DS-t mozgatva választhatjuk ki a célt, hogy hova lőjenek tova' minket. Egyes pályákon egyébként távcsövek segítségével az egész helyet átpásztázhatjuk, megkeresve a végső célt, vagy a csillag érméket.

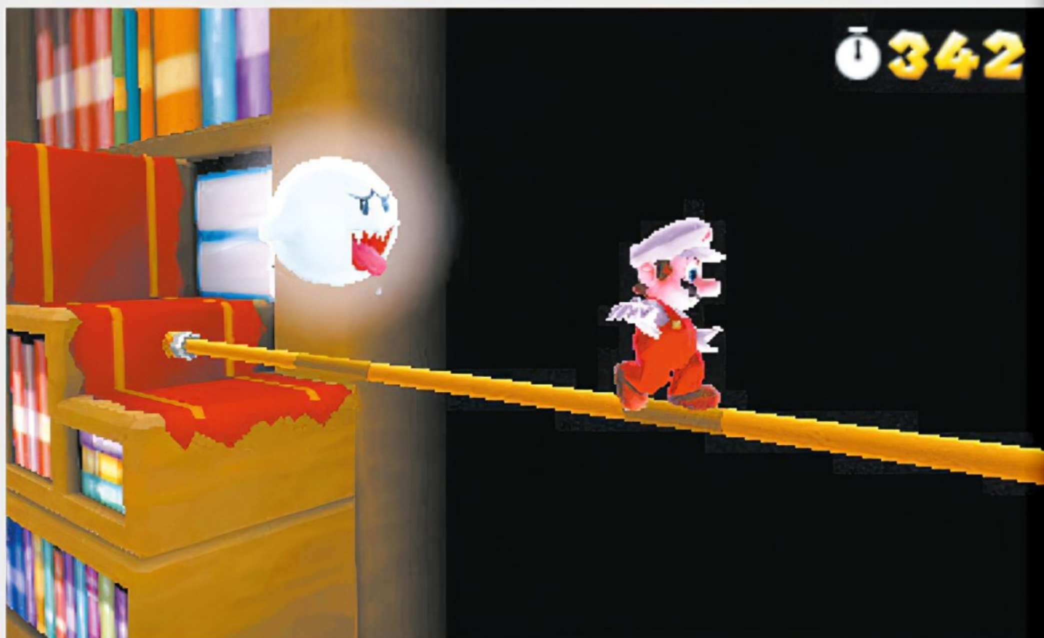
Akadnak olyan szobák is, melyek teljes mértékben a 3DS kapacitására lettek tervezve, s bizonyos magasságokat csak akkor érhetünk el, ha jobban megnézzük az objektumokat, hogy valójában mely térkockában is helyezkednek el. Például bemész egy szobába, melyben piramis alakban vannak feltornyozódva a kockák, a legtetején pedig a rejtett aranycsillag-medál. Ugranál szépen felfelé, de nem sikerül, mert lepattansz valamiről. Picit megforgatva a kamerát látod, hogy egy kocka pont a fejed fölött helyezkedik el a térben, ami úgy nézett ki mintha előtted volna, pedig valójában a kijelződből lógott ki… ha jobban megfigyelted volna.

„Here we go!!!"

A Super Mario 3D Land látványvilága közel áll a Galaxy-sorozatban látottakhoz. Finom, színpompázó textúrákat, aranyosan kidolgozott karaktereket, s a gép képességeihez mérten szép animációkat kapunk. Bár néha vannak zavaró kameraállások, de ezek száma elenyésző, többségében jól követik Mario mozgását. A távolban látható elemek picit elnagyoltak, ám ez sem okoz akkora problémát, és azzal sincs gond, mikor egy pálya nézetet vált, s oldalnézetből átvált mondjuk felülnézetre. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe, hogy figyelje a tárgyak árnyékát,















sokszor nagy segítségünkre lehet, ha nem akarunk valami mögé ugrani, s mondjuk a cél előtt lezúgni a mélybe (és anyázni egy velőset).
Átvezető animáció kevés van, de azok legalább jól néznek ki. A 3DS térhatásának kihasználása példaértékű szerintem, egyáltalán nem zavaró, sőt inkább feldobja az egész játékmenetet, néhány feladat pedig pont erre van kiélezve – bár lehetett volna sokkal több ilyen. De azért van még lehetőség mindezt tovább fokozni a következő részekben. Édesen-cuki-máriós a játék kinézete, bár ez már hagyomány a Nintendótól. A hangok is a korábbi részekből már megszokott jópofa csilingelések, vicces effektusok, s csak néhány szinkronhang található a játékban (Peach is csak annyit tud mondani, de azt többször is, hogy „Maaariooo!"). A már jól ismert zenék és dallamok is helyet kaptak, jó érzés volt újra hallani azokat, az enyhén midis Mario Theme Songot szerintem bárki képes álmából felkeltve is viszszadúdolni.
Eleinte nagyon könnyű a program, s utána is érződik, hogy módfelett gondoltak a fiatalabb gyerekekre, hogy nekik legyen elsősorban élvezhető a játék – ám azért így is tartogat néhány keményebb kihívást a hardcore Mario-fanoknak. Viszont feleslegesnek tartottam ezeket a bizonyos számú halál utáni segítségeket. Ha már úgyis nagyon egyszerű életeket szerezni, előbb-utóbb valahogy úgyis mindenki átverekedi magát a számára nehéz részeken. Csak pici gyakorlás kell hozzá. A játék hosszúságra egész korrekt, bár ez függ attól, ki mennyire ujj-virtuóz. Az első világon olyan 4-5 óra alatt simán végig lehet menni, s utána újrakezdheted a pályákat, ha mondjuk szeretnéd mindenütt összekaparni az összes aranycsillag-medált, vagy a személyes időrekordjaidat szeretnéd megdönteni, ezután pedig foglalkozhatsz a speciális világ pályáival, ami időben talán egy picivel több, mint az eredeti világ. Ott is gyűjtögethetsz, valamint versenyezhetsz az idővel, ráadásul ezek a pályák már jóval nehezebbek. Szóval a szavatosságra nagyon nem lehet panasz; persze lehetne még több pálya, vagy lehetnének hosszabbak a meglévők, ám félő, hogy ha minden pályát kimaxoltál, utána az újrajátszási faktor igen csekély. Valamilyen multiplayeres megoldás jó lett volna ráadásnak. Ha más nem, akkor az az old-school verzió, hogy be lehessen állítani a kétjátékos módot, és az első játékos kezd Marioval, jut, ameddig jut, aztán ha meghal, átadja a gépet a havernak, és ő játszik tovább Luigival.

Összességében viszont akkor is remek darab lett a Super Mario 3D Land! Minden, amit szeretünk a korábbi Mario-játékokból, az benne van (na jó, a Kart rész az nincs, de ezt orvosolva jelent meg mostanság a Mario Kart 7, a tesztért lapozz a 30. oldalra, amit Baly bácsi veséz ki, a tőle már megszokott módon)! Remek kikapcsolódást és kihívást nyújt egyszerre, a maga nosztalgikus varázsával szállítja azt az igazi Mario-esszenciát, amit sokan olyanynyira szeretünk. Ami a korábbi részekben jó volt, azt áthozta, kiegészítette, vagy picit újragondolta. Szívmelengető élmény, mikor a már sokszor elsütött, magas lépcsős, onnan zászlóra ugrós befejezést végre sztereoszkóp 3D-ben láthatjuk. Vagy amikor kedvenc máriós muzsikánkra teljesítünk egy valamelyik korábbi epizódból már-már ismerős témájú pályát. Talán egy kicsit igazodott a mostani kor játékos társadalmához, könnyebb lett, nem annyira strukturálisan rétegelt pályákkal rendelkezik, mint elődei, de a sztereoszkóp-effektus egy új fűszert csepegtetett a már megszokott recepthez. Nagyon jól használja az alapgép adottságait, s nem csak kiegészítésként, díszítésként kapjuk a 3D-t, hanem funkcióként használva. Végre egy olyan 3DS-játékot vihetünk haza, mely ténylegesen megéri a rá kiadott pénzt, s a haveroknak is vigyorogva fogjuk mutogatni, hogy „na, öcsém, ezt nézd, mim van nekem.".
Majdnem mindent megkaptam, amit már régóta vártam egy 3DS-játéktól. A Super Mario 3D Land megmutatta, mi is hozható ki ebből az apró masinából, ám arra is rávilágított, hogy mi az, ami még tovább is fejleszthető, ill. fokozható. Még egy picit várni kell, s elkészülhet a tökéletes program erre a kis gépre is, ám addig, hogy jobban teljen az idő, mentsük meg újra Peach-et, és a Mushroom királyságot, ha már az enynyire fontos overallos vízvezetékszerelő barátunknak. Szóval kedves Mario, majdhogynem teljes mértékben sikerült jóvátenned s elfelejtetned velem az általad okozott gyermekkori megpróbáltatásaimat, és mindenképpen nagyon jó úton haladsz, csak így tovább (ui: lehet, nem kellene annyi varázsgombát tolnod)!



SUPER MARIO 3D LAND	
9	Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo EAD*** Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -
JediEco	

MARIO KART 7



Valami régi (alapok), valami új (jármű-kiegészítők), valami kölcsönkapott (Fire Flower power-up), valami kék (teknős páncél)

A jól ismert mondás úgy tartja, a baj nem jár egyedül, ami a legtöbb esetben kétségtelenül igaz is, de néha előfordul, hogy az emberre kellemes események garmadája hullik rövid időn belül. Például felcsöngetett hozzád egy Playmate, majd a vele töltött fergeteges éjszaka után megálmodod a nyerő lottószámokat... vagy mondjuk valami olyan dolog, melynek materializálódására 0,001%-nál nagyobb esély van. Esetünkben ez azt jelenti, hogy kábé fél perccel azután, hogy majd tíz hónapnyi várakozás után sikerült beszerválnom a Zelda-sorozat 25. évfordulójára kiadott brutálisan gyönyörű 3DS-t, Gábor felajánlotta, hogy én tesztelhetem le a kb. két napja piacon lévő Mario Kart 7-et. Természetesen vérbeli Nintendo-rajongóként egy ugrásra kész párduc gyorsaságával csaptam le az ajánlatra, hiszen az addig begyűjtött infók alapján felejthetetlen élménytől fosztottam volna meg magam. Kicsit előrerohanva elárulom, hogy nem is kellett csalódnom, hiszen a széria úgy volt képes megújulni, hogy közben megtartotta az összes eddigi pozitív tulajdonságát is.

1992-től 2011-ig

Az új belépők számára következzen egy pársoros gyorstalpaló. A Super Nintendo-n startoló sorozat nagyjából egy személyben felelős a gokartos játékok tömeges elterjedéséért, és időközben hiába volt pár igazán jól sikerült kísérlet az uralkodásának megdöntésére (mind közül talán a Crash Team Racing került a legközelebb a trónfosztáshoz), eddig senkinek sem sikerült érdemben javítani az itt kifejlesztett formulán. Többek között az anyacégnek sem, ugyanis a minden Nintendo-gépen csupán egyetlen epizóddal jelentkező szériára húzott újítások zöme maximum részben működött. Ha ezt kombináljuk a Wii-s kiadás által elért eredménnyel (28 millió eladott példány), nem kell elemzőnek lenni ahhoz, hogy rájöjjünk, a legbiztonságosabb út az lett volna, ha a fejlesztők a besztofos megközelítés irányába fordítják a kormányt, ám szerencsére a MK7 nem szűkölködik a friss ötletekben. A „mindenből a legjobbat" elv alapján a kazettán helyet kapott 32 pálya fele teljesen új alkotás, míg a maradék az előző részekből szemezgeti ki a legjobb darabokat. Szerencsére a klasszikus helyszínek amellett, hogy megtartották eredeti jellegzetességeiket (a SNES-esek brutálisan nehezek, a GBA-esek szögletesek, míg a Wii-sek a casual közönség igényeihez igazítva extrém szélesek), kaptak pár a helyzethez éppen illő sárkányrepülős, illetve víz alatti szakaszt, melyek az új epizód legfőbb vérfrissítését jelentik.





Földön, vízen, levegőben, power-upokkal, érmékkel, kusztomizációval...

A repülés természetesen jelentősen felgyorsítja a közlekedést, így érdemes minden lehetőséget megragadni a szárazföldtől való elrugaszkodásra, aztán sasszemmel kémlelni a környezetet, mert a rejtett légáramlatok egyébiránt elérhetetlen útlevágásokhoz mutathatnak utat. A vizes szakaszoktól bevallom, a képek alapján eléggé féztam, így kellemes meglepetésként ért a tény, hogy egyáltalán nem lassítanak a tempón, ráadásul a felvett power-upok mindenhol használhatóak, így a sorozatra jellemző, elképesztően dinamikus akció nem áll le a fellegek fölött, illetve a tengerszint alatt sem. A felvehető tárgyak között megtalálhatóak az olyan régi kedvencek, mint a banánhéj, az ideiglenes turbót adó gomba, a kicsinyítő villám, és az általános közutálatnak örvendő kék teknőcpáncél, de három új fegyverrel is megkeseríthetjük az utunkba kerülő riválisversenyzők életét. Kezdjük a legjobbal: a Lucky Seven az összes power-upból betáraz egyet, ami sejthető módon addig lefutottnak gondolt versenyeket állíthat teljesen a feje tetejére. A Fire Flower a Mario Bros. féle testvéréhez hasonlóan limitált ideig tűzlabdák kilövésére ad lehetőséget, míg a Super Leaf egyenesen a 3D Landből került átimportálásra, és segítségével a gokartunkra huppanó farokkal legyezhetjük le a mellettünk haladókat. Ha a fenti gonoszságok egyikével minket kínálnak meg, az a nyilvánvaló lelassulás mellett megszabadít az összegyűjtött érméink egy részétől is, melyek a pálya különböző részein vannak elszórva. A GBA-s Super Circuitban tapasztaltakhoz hasonlóan minél több pénzdarab van nálunk (maxium 10 darab), annál gyorsabban repeszthetünk, mindemellett akad egy extra funkciójuk is, hiszen bizonyos













számú érme felszedése után különleges alkatrészek nyílnak meg a gokartunkhoz. Bizony, ezúttal már a vas összerakását is hozzáigazíthatjuk vezetési stílusunkhoz, és bár igazán drasztikus változtatásokat nem igazán lehet eszközölni, mindenképpen jópofa, hogy most már ilyesmire is van lehetőség.

Régi szabályok, új nézet

Magában a játékmenetben szerencsére pont ugyanúgy működik minden, mint eddig, azaz érdemes a kanyarokat driftelve bevenni, hiszen minél hosszabban farolunk, annál nagyobb nitrófröccsöt kapunk jutalomként. Emellett az ugrás gombjának megfelelő időben való lenyomása (jellemzően az ugratók tetején) szintén egy adag turbóval ajándékoz meg, így némi (na jó, inkább nagyon sok) gyakorlás után lehetségessé válik szinte a teljes pályán extra sebességgel végigrepeszteni. Szintén ismerős lehet korábbról az ellenfél hátszelében való sunnyogás, és az extra előnyt biztosító útlevágások használata, melyek pontos ismerete a felsőbb kocsiosztályokban elkerülhetetlenné válik (érdemes a menetek után egy kicsit „demózni" hagyni a gépet, mert sok olyan helyet észre lehet így venni, ami a játék hevében elkerülte a figyelmet). Természetesen ismét a motor teljesítménye szerint vannak felosztva a bajnokságok, de a nagyon kezdők kivételével érdemes rögtön a 100 köbcentis ligában indulni, mert innentől válnak igazán izgalmassá a versenyek. A sokat promózott belső nézet egy gombnyomással bármikor aktiválható, de sok értelme mondjuk nincs, mert így lényegesen nehezebbé válik a navigáció, főleg ha a giroszkóp segítségével próbáljuk irányítani a történéseket. Aki szeretné, hogy a külvilág totális idiótának nézze, berendelheti az egyelőre csak Japánban elérhető kormánykereket, melybe a 3DS-t pattintva végre bárki megmutathatja a metró összes utasának, milyen egy igazi Mario Kart-fanatikus.

Grafika, 3D, multi

Külcsín tekintetében a MK7 remekül teljesít. A pályák, és a szereplők kidolgozása nem csak gyönyörű, de a vidám, rajzfilmes látvány jobban is illik az eseményekhez, mint az utolsó két nagygépes epizód valamivel komolyabb megközelítése. A 3D ellenben nem hozza ki a maximumot a gépből, és legtöbb esetben csak egy kis mélységet ad a képeknek, de azért akad pár igen impresszív pillanat is, mint a vízből való kiszáguldáskor felcsapódó vízcseppek, a szemedbe tűző nap, a gyönyörűen szállingózó hópelyhek, valamint a gravitációs váltásokkal operáló teljes Rainbow Road-helyszín. A sorozat egyik legfőbb erényét jelentő multi itt is remekül működik, hiszen a nyolcfős helyi haddelhadd mellett lehetőség van ugyanennyi játékos erejének összemérésére a világhálón keresztül is. Többedmagaddal kipróbálva hirtelen értelmet nyernek a gép ellen villámgyorsan unalomba fulladó Balloon Battle/Coin Battle küzdelmek is, valamint az online rendszer is kellően gyors és egyszerű, így már senki nem akadályozhat meg titeket a totális megalázottság azon csodálatos érzésének megismerésében, amikor egy 10 éves japán kiscsávó zsinórban tízszer ver rád legalább hat helyet... A forgalmasabb metropoliszok lakói (vagy az odalátogató hazánkfiai) minden bizonnyal örömmel fogják fogadni a Street Pass/Spot Pass lehetőségét, mely segítségével mások legjobb időeredményeit, illetve szellemautóit lehet bezsákolni, de sajnos Magyarországon vajmi kevés esély van arra, hogy félórányi tömegközlekedést követően új infók garmadájával legyünk gazdagabbak.

Az utolsó kanyar jogán

Akárhonnan is nézem, mindig arra a következtetésre jutok, hogy ez a legtartalmasabb, legtöbb lehetőséget nyújtó, legszórakoztatóbb Mario Kart, amit valaha kiadtak, így természetesen minden 3DS-tulajdonosnak kötelező a beszerzése, mert ennél jobb gokartos cuccal garantáltan nem fogunk találkozni a WiiU-ra (minden bizonnyal) érkező új epizódig...



MARIO KART 7

9

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***2-8 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: **-** Hang: **-**

eszgé

TESZT

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |





Végre teljes a repertoár a hét Harry Potter-kötet felhozatalában, kezdve az eredeti könyvekkel, a paródiákon, és az összesen nyolc részes moziváltozaton át, egészen a közvetlen videojátékos adaptációkig. Az i-re pedig végül a második – és egyben befejező – Lego Potter-epizód helyezte rá a pontot, azaz a Lego Harry Potter: Years 5–7, mely elsősorban az utolsó négy moziváltozat nyomán merít ihletet, azaz a „Harry Potter és a Főnix Rendje", a „Harry Potter és a Félvér Herceg", és a „Harry Potter és a Halál Ereklyéi" két része alapján készült, de azért a könyv olvasóinak is szolgálhat meglepetésekkel.

Mágikus kalandjaink természetesen ott folytatódnak, ahol tavaly a kis Lego Harrynkkel befejeztük a történetet. Átvészeltük ugyan a trimágus tusát, de közben feltűnt maga Voldemort is, Harry Roxfortos társa és tusaellenfele, Cedric Diggory pedig életét vesztette… A folytatás már csak minimális arányaiban játszódik a muglik világában, és habár a látványos repkedés London egén itt sem maradhat el, ahogy a komor kezdet a dementorokkal való találkozással (mikor Harry-t „kedvenc" unokatestvére, Dudley újra felidegesíti a játszótéren) sem, nagy általánosságban az azkabani fogoly utáni sötétebb helyszínkavalkád még erre a bájos kis LEGO-adaptációra is alaposan rányomja a bélyegét.

A készítők nem nagyon vacakoltak a hosszas intrókkal, így egy rövidke bejátszás után máris durr bele puff, a játszótéren találjuk magunkat, ahol első feladatunk: kijutni a gyanús viharfelhők fedte helyszínről, újra felvéve a ritmust az összetettebb logikai feladványok megoldásában. Ahogy azt már megszokhattuk, különböző karaktereink különféle képességekkel bírnak, ezzel is remek alapul szolgálva egy ötletes és jól kihasznált kooperatív módhoz – bár a LEGO-sorozatnál ezzel eleve nem mondtam újat. Harry a kezdettől rendelkezik némi varázskészséggel, így játszi könnyedséggel rendszabályozza ostromló pálcájával a növényeket – extra legóelemeket előcsalva



–, illetve a lilás, ködszerű gyűrűvel megjelölt objektumokat is képes lebegtetni, akár azért, hogy félrepakolja az akadályokat, vagy hogy bizonyos elemekből valami specifikus segédjárművet – vagy hasonló különlegességet – rakjon össze egyenként. Bizonyos mozgó elemek viszont szinte maguktól összeállnak egy építménnyé, ahogy azt megszokhattuk (pl. híddá), csak itt most nem „saját kezűleg", hanem varázspálca által automatizálva. Számtalan másik – ideig-óráig felbukkanó – szereplő is a segítségünkre lesz a feladványokban, és újfent a LEGO-sorozat elve alapján különböztethetjük meg őket a csoportokra osztott képességek kapcsán, mint pl. specifikus varázslatok birtokosaként, vagy akár puszta, nyers erő alapján, mint akár Harry undok unokaöccse, a „kis" pufók Dudley esetében is.

Az átvezetők is hozzák a jól bevált bájos kis formájukat, persze jellemzően némi LEGO-humorral, és sok-sok hümmögéssel fűszerezve. Mindazonáltal ezeket sem tartanám most olyannyira vidámnak, mint akár Jack Sparrow kapitányék esetében, hiszen a komorabb hangvételű mozik egyben érzelmesebb és komolyabb átvezetőket is eredményeznek, ugyanis a filmekben látott szinte összes fontos, vagy kevésbé jelentős helyszínt és jelenetet viszontláthatjuk. Az ismerős soundtrack is remekül igazodik ezekhez, és habár a kis figurák beszéd helyett továbbra is csak hümmögésekkel, mutogatásokkal, vagy esetenként ábrák segítségével kommunikálnak, mégsem létezik olyan helyzet, melyben ne értenénk meg, mire akarnának kilyukadni, mindez pedig természetesen akkor igazán mókás, ha jól ismerjük a mozifilmeket.

Maga az alapkoncepció szintén nem sokat változott, összevetve legalábbis az előző Lego Harry Potteres „pakkal", hiszen a saját életet élő Roxfortnak hála már tavaly is úgy érezhettem, hogy némileg nagyobb szabadságot kölcsönöznek, mint úgy általában az akcióorientáltabb LEGO-sorozat más ékes











darabjainál. Természetesen nem csak az átvezetőkben, de ingame is leginkább a filmekből ismerős jelenetek zömével fogunk találkozni, illetve az aktuális alapfeladat köré font kis logikai feladványos köteggel, nem beleszámolva persze a különféle extra titkokat, avagy gyűjthetjük szépen tovább az arany érméket, és a nagyobb LEGO-köveket. Utóbbiakkal végül újabb helyszínek nyílhatnak meg, az érmék által – főleg az újrajátszás során – számos különleges árura tehetünk szert, az egész sorozat végére pedig összesen 80 különböző karakter válik megnyithatóvá, melyekkel ha újrajátsszuk a sztorit, egész mókás kis szituációk alakulhatnak ki (amit főleg a Harry-fanok fognak értékelni). Végső soron az egész Potter-világot bejárhatjuk, avagy minden érdemleges helyszínt, amit a rajongók megszerethettek az elmúlt évtizedben, vagy legalábbis a folytatás esetében az utóbbi három kötetben – illetve az utolsó négy moziváltozatban –, így többek között a híres és nevezetes Mágiaügyi Minisztériumba is ellátogathatunk.

Kezdők, illetve a fiatalabbak is jól elboldogulnak az alapfeladatokkal, noha a szimpla továbbjutáshoz is olykor hosszasan kell gondolkozni, hiszen a trükkös megoldás sokszor a cselesen összetett feladatokban rejlik. Így nem ritkán már előre látjuk például, hogy egy kapu kinyitásához fél tucat szobrot kell folyamatosan elforgatva tartani, amihez Harry-n és aktuális társán kívül még jó néhány további barátra lenne szükség, akik ugyanazon a helyszínen bújtak meg, azonban már az elsőt is csak nagy nehezen leljük, és mindössze apró utalásokat találunk a megoldásra. A titkok felderítése pedig már csak az achievement- és trófea-hajhász kollégáknak sem lesz egy utolsó kihívás, ám az igazi 100 %-os kivesézéshez mindenki alaposan kösse fel a gatyáját az összesen 24 fejezetre felosztott végigjátszás során, ami azt jelenti, hogy minden Roxfortos „évadhoz" jár belőlük 6-6. Ne tévesszenek meg senkit se egy-egy újabb terem vagy szoba szűkebb dimenziói, általában jóval több titokra derül fény, mint azt első látásra gondolnánk, így a hangsúlyt a sok-sok vizsgálódásra fektessük, mindenhova ugráljunk fel, minden gyanús tárgyat célozzunk be, és mindent vegyünk szemügyre közelebbről is.

Noha elődjéhez képest érezhetően komolyabb hatást kelt, nem gondolom, hogy feltétlenül jelentős tupírozáson esett volna át a motor, ám az utolsó négy moziváltozatnak megfelelően – bájos LEGO-univerzum ide vagy oda – a komorabb színvilág bizony itt is megtette hatását, és ahogy haladunk előre a négy „évad" során, ez egyre inkább nyomot hagy bennünk, ennek köszönhetően a Years 5-7-et egyébként egy korrekt adaptációnak gondolom, hiszen ha olyannyira a kicsiknek kívánunk kedvezni, még mindig ott a tavalyi Lego Harry Potter. A színes, tündibündi Roxfort-világ még egészen másképp festett a Bölcsek kövében, vagy a Titkok kamrájában, itt azonban már sötétebb termekkel, és főleg komorabb hangulattal találjuk szembe magunkat, maximálisan megfelelve a rajongók óhajainak, úgyhogy a kis Harry világát tessék komolyan venni kérem szépen, mert a legó Voldemort nem ismeri a tréfát.
Tartalmilag mindenesetre valóban jeleskedik a folytatás, és már csak azért sem lennék képes ráhúzni a rókabőrös klisét, mert a fejlesztők remekül adaptálták minden kis részletet és hangulatelemet, ami csak átpakolható az utolsó négy moziváltozatból a LEGO-univerzumba, így a gameplay igazából talán még változatosabb is, mint az előző rész esetében. Fogalmazhatnék úgy is, hogy akiknek tavaly volt szerencséjük az első négy évadhoz, a másfél év során valószínűleg pont annyit fejlődtek videojátékosként, hogy a folytatás is legalább akkora kihívással bírjon. Morogni csupán az online koop hiánya miatt lehetne, de talán kárpótol a remek kétjátékos, osztott képernyős mód. Az olykor fellépő minimális kameraproblémát pedig szintén kárpótolja a másik oldalról a talán még áttekinthetőbb gameplay. Akárhogyan is, LEGO- és Potter-rajongóknak mindenképpen kötelező darabról van szó, még akkor is, ha elsősorban továbbra is a fiatalabb korosztálynak szól, ám ha tetszett az elõd, ezt is feltétlen szerezd be.

LEGO HARRY POTTER:
YEARS 5-7



8

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive***
Fejlesztő: ***Traveller's Tales***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

A legenda visszatért!





***„Én boldog pillanataimban gyermeknek érzem magamat és akkor derűs a szívem, ha munkámban játékot fedezek föl. Félek a játszani nem tudó emberektől és mindig azon leszek, hogy az emberek játékos kedve el ne lankadjon, hogy azok a szűkös életfeltételek, melyek a játék kedvét és lehetőségét szegik, megszűnjenek." –* József Attila**

Néha tanulságos régi újságokat lapozgatni. A minap például ezt találtam: „Kényszerű, kétségbeesett kamikaze-akció, vagy korszakalkotó ötlet a Nintendo részéről?" Ezt a kérdést öt és fél évvel ezelőtt tette fel az E3 után a néhai 576 Konzol, azt találgatva, milyen jövő vár a Nintendo megjelenés előtt álló konzoljára, a Wii-re. Ma erre már teljes magabiztossággal tudunk válaszolni. A Wii minden várakozást felülmúlt. Senki, a legoptimistább rajongók, de talán maga a Nintendo sem számíthatott arra, hogy ennyi idő alatt 90 millió gép fog gazdára találni. De hagyjuk is a számokat. A számok nem mondanak semmit.
A Nintendo Wii ugyanis véleményem szerint nem azért kiváló, mert a legtöbb darabot adták el belőle a jelenlegi generációból. Ez nem az ok, hanem az okozat. A siker titka, amiért szerettem, szerettük ezt a gépet, hogy visszahozta a nagybetűs Játékot az elektronikus szórakoztatásba. Mert mi is a játék? Az értelmező kéziszótár szerint „nagy érdeklődéssel és örömmel végzett könnyed tevékenység, […] amit emberek, különösen a gyerekek, szórakozásként tesznek".
A Wii-anyagok lényege pontosan ez: pillanatok alatt felkeltik az érdeklődést, könnyed módon szórakoztatnak, és visszahoznak egy csipetnyit a gyermekkorból. Sokan – általában a fiatalabb játékosok, nem véletlenül – azt mondják, a Nintendo játékai gyerekesek. Nem igaz, egyszerűen a gyerekkort idézik. És én ezért szeretem azokat. Mert a hétköznapok pörgős, feszített, egyszóval felnőtt, következésképp szürke és sötét órái után olyan jó, pihentető, felüdülést nyújtó érzés újra gyereknek lenni.
A Wii legjobb játékai visszahozták a gyerekkort az életembe. Gondoljuk csak végig, milyen címek érkeztek a Wii-re az elmúlt években. Super Mario Galaxy 1-2, New Super Mario Bros, Mario Kart, Donkey Kong Country Returns, Metroid, Zelda: Twilight Princess stb, stb. Megannyi szórakoztató Játék, amelyekért újra tudtam rajongani. És most a Nintendo Wii életciklusának végén ez a klasszikus címsor kiegészíthető egy csodálatos gyöngyszemmel, amely megkoronázza a Wii sikerét. A The Legend of Zelda: Skyward Sword méltó fejezete a Zelda szágának, töményen megmutatja mitől is lesz igazán jó nem csupán egy videojáték, hanem maga a Zelda!

***„A művészet, titokban és mélyen, a művész lelkében, semmi egyéb, mint a játékösztön egyik megnyilvánulása." –* Márai Sándor**



A Nintendo tartozott nekünk. Wii-re ugyanis még nem jelent meg önálló Zelda-játék. A Twilight Princess kiváló volt, de elsősorban GameCube-ra készült, és csak utólag portolták Wii-re. A Nintendónak tehát ki kellett tennie magáért, egyrészt mert a Skyward Sword az utolsó bombajáték a gépre, másrészt idén a Zelda-sorozat a születésének 25. évfordulóját ünnepli. Ne feledjük, arról a sorozatról van szó, amely művészi szintre emelte a videojátékos élményt. A mérce tehát magasan volt.
Féltem a Skyward Sword megjelenése előtt, mert kitapintható folyamat, hogy a játékok kommercianizálódnak, a tökéletesség érzését már nagyon kevés tudja nyújtani. A







Zelda azonban nem változott az évek alatt. Szerencsére most sem. A csoda sikerült, a Nintendo újra megcsinálta! A Skyward Sword nemhogy a sorozat feketebáránya lenne, hanem egy új szint, egy minden ízében és porcikájában művészi darab.
A művészettel azonban van egy probléma. Az igazán mély művészet csontig hatóan rázza át az embert, libabőrösek leszünk tőle, egy megfoghatatlan és leírhatatlan tudatállapotba kerülünk, ami emberi szóval leírhatatlan, megfoghatatlan és megfogalmazhatatlan. A művészet azonban nem adja magát olcsón a befogadónak. Nem is probléma ez, sokkal inkább a művészet természetes velejárója. Vegyünk egy példát. Mikor először meghallgatunk egy zeneszámot, megnézünk egy képet, vagy egy filmet, talán semmi nem jön át belőle. Azt érezzük, hogy hatást gyakorolt ránk, magunk sem tudjuk azonban, hogy miért. Aztán újra és újra megnézzük, meghallgatjuk, és egyszer csak megértünk mindent. Így van ez a Skyward Swoddal is. Ez nem az a játék, aminek trailerét megmutatjuk a havernak, aki aztán futva fogja megvenni a gépet, és a programot. Még csak nem is az az anyag, amit az első kipróbálás után örömmámorban úszva teszünk le. Aki gyors, instant sikerélményre vár, az nagyot fog csalódni a Zeldában. Csak több tucat óra után fog a program kinyílni. De akkor aztán igazán átérezzük, átéljük, milyen csoda készült a Nintendo műhelyében. Azok a szerencsések, akik több heti fáradságos küzdelemben eljutnak a végére – csak azok élhetik át az igazi katarzist. Egy intenzív, semmihez sem fogható extatikus élményt.
A Zelda ilyen téren egyedülálló, a mai videojátékok közül semmihez sem hasonlító alkotás.

„Játszom én és táncolok,/ látszom én, mint sok dolog./ Látszom fénybe és tükörbe,/ játszom egyre, körbe-körbe./ Játszom én és néha este fölkelek,/ s játszom, hogy akik alusznak,/ gyerekek." – Kosztolányi Dezső: A játék (részlet)

Egy valamit az első pillanatban látni fogunk, a grafikai színvonal magasan ver majdnem mindent, amit eddig Wii-n tapasztalhattunk. A Skyward Sword mesterien ötvözi az előző két nagygépes Zelda-játék grafikai stílusát. A Wind Waker rajzolt, meseszerű hangulatát, és a Twilight Princess sötét tónusú dark fantasy-jellegét vegyítették a készítők. Az eredmény szemkápráztató már az első pillanatokban is. Itt is igaz, amit az előző bekezdésben írtam. Hogy mennyire gyönyörű a játék, azt csak jó néhány óra és sok-sok helyszín után érthetjük meg. Akkorra már több helyet megismertünk, és van időnk figyelni a részletekre. Az erdőkben repkedő madarakra, a fákra, a csobogó vízesésekre, a virágokra, a csillogó kövekre, a házakra, a szobákra, a falakra. A Skyward Sword egy régi SNES-játékot juttat eszembe, a Yoshi's Islandet. Ez a platformjáték volt a Super Nintendo legszebb játéka. Minden részlete aprólékosan kidolgozott, mindegyik pályája, minden egyes szöglete maga volt a szemkápráztató tökély. Még ma is gyönyörű darab, pedig 16 éve jelent meg. Ez az, amiben a Nintendo mindig is egyedi tudott lenni. Biztos vagyok benne, hogy a Skyward Sword 16 év múlva is gyönyörű játék lesz. Mert a szépség nem a HD-felbontástól függ, hanem a színek és formák egyedi, semmihez sem hasonlító kombinációjából jön létre. Da Vincinél bármelyik fényképezőgép élesebb és realisztikusabb képet készít. De ki kérdőjelezné meg, hogy Leonardo képei örök értékek, míg a fotorealisztikus látvány technicista bálványozása csak múló szeszély? Valahogy ilyen a Zelda is. Még a régi részek is kedvesek a szemnek, már akinek van szeme a látásra. Mindegyik teljesen egyedi stílus, és lenyűgöző látvány. A Skyward Sword szépsége az egyediségéből ered, miközben maximálisan kiaknázza a Wii-ben rejlő energiát.

„Hisz minden dolgunk bús játék csupán,/ Oltári füst, mely semmiségbe téved,/ De játszó lelke bús tündértaván/ Elringatózva, százszor boldog az,/ Kinek játéka drágább, mint az élet." – Reményik Sándor: Archimedes (részlet)

A Zelda érzelmeket vált ki az emberből. Szélsőséges érzelmeket. Menetközben nincs olyan emberi érzelem, amit nem élnénk át vele, mindent és mindennek az ellenkezőjét. Megtapasztaljuk a gyűlöletet és szeretet, bánatot és örömet, félelmet és bátorságot, izgalmat és unalmat, hogy végül extázisba és katarzisba essünk. A kaland izgalmát éljük át, egyben a félelmet az ismeretlentől. Átverekedjük magunkat egy templomon, és azt érezzük, mint a jól végzett munka után. Elégedettek vagyunk, de közben elfog egy bizsergető érzés, hisz tudjuk, új helyszín jelenik meg hamarosan a térképen. Ismerjük már a Zeldát, ezért azt is tudjuk, hogy az előzőnél sokkal nagyobb, összetettebb, bonyolultabb, és csavarosabb kihívásra számíthatunk. Visszamegyünk a városba, és elkezdünk felkészülni. Átnézzük a boltokat, gyógyító italokat vásárolunk, kijavítjuk a fegyvereket, követ és nyilat veszünk, mindent maximálisra töltünk. Készen állunk fizikailag, de valami visszatart. Magunk se tudjuk, hogy mi. Érezzük, hogy még nem szabad elindulni, húzzuk az időt. Még mászkálunk egy kicsit a korábbi helyeken, keresgélünk, jegyzeteljük a titkokat, amiket később meg kell majd oldani, beszélgetünk, megnézzük, hátha van valami bónusz misszió, valamilyen pletyka, titok, amit kinyomozhatunk. És persze mindig találunk valamit. De egyszer csak elfogynak ezek, és el kell indulni. Még mentünk egyet, majd útra kelünk. Kolombusz érezhette így magát, mikor hajóival elindult. Madarunkkal átszeljük az eget, földet érünk az új helyszínen, gyorsan előkapjuk a térképet. És akkor elszédülünk. Már az előző labirintusnál úgy éreztük,



hogy soha nem érünk a végére, de most az életkedvünk is elmegy. Az új útvesztőt nem fogjuk bejárni soha – ez az első gondolatunk. Azért elindulunk, sorra oldjuk meg a fejtörőket, valamikor perceket, rosszabb esetben órákat agyalunk, kombinálunk. Közben átkozódunk, anyázzuk a készítőket, a világot, aztán mikor rájövünk a megoldásra, már magunkat. És itt figyelmeztetnem kell mindenkit. Soha ne olvassunk utána semminek, még akkor sem, ha a végső kétségbeesés szélén vagyunk! Inkább néhány napra tegyük félre a játékot, pihentessük, higgadjunk le. Aztán vegyük elő újra, gondolkozzunk, és rá fogunk jönni mindenre. Egészen elképesztő feladatokkal és megoldásokkal fogunk találkozni, amelyek közös jellemzője az ötletesség. Ha magad oldod meg a fejtörőket, leírhatatlan örömöt fogsz érezni.

De valahogy így vagyunk a harccal is. Az elején „kard ki kard" alapon rontunk rá mindenkire. Folyamatosan kaszaboljuk az ellenségeket. Az első kudarcok után rájövünk, hogy többre megyünk ésszel, mint erővel. Lehet izmozni is, de akkor úgy fogjuk érezni, hogy a játék orrba-szájba szívat, pedig pillanatok alatt realizálható, hogy magunkat szívatjuk. Szabadságot kapunk, de szabályokat is, amiket érdemes betartani. Soha nem kell sietni, a Zeldához türelem kell. Sok-sok türelem, ami majd ezerszeresen meghálálja magát.

Aztán ott vannak a fantasztikus boss-harcok. Rettentő régen élveztem küzdelmeket annyira, mint ezeket az összecsapásokat. Amikor elindul egy új főnök elleni harc, az esélytelenek nyugalmával rontunk neki az ellennek. Általában elbukunk, de tapasztalatot szerzünk. Lassan rájövünk a gyenge pontokra, kialakítjuk a stratégiát. Aztán már csak precízen végre kell hajtanunk azt, és miénk a győzelem. Hacsak nem fárad el a karunk a folyamatos vívásban. Az irányítással nem





lesz bajunk. A MotionPlus-nak hála az irányítóval tökéletesen kontrol alatt tarthatjuk a játékot. Megkockáztatom, hogy a Skyward Sword a legtökéletesebben kezelhető Zelda-játék. Minden kézre áll, az egyik kezünkben a kard, a másikban a pajzs. A gombok kiosztása tökéletes, pillanatok alatt megtanulható. Egyedül a kamera okoz néha zavart, de azt is egy gombnyomással beállíthatjuk.

„Álom: játék, mint az élet… Néha komolyra fordul a játék. Az élet is, az álom is." – Krúdy Gyula

A Zelda története olyan, mint egy jó eposz: fordulatos, lebilincselő, katartikus. A Nintendo 25 év alatt univerzumot, sőt mitológiát teremtett. Egy komplex és kidolgozott fantáziavilágot, amelynek mélysége – irodalmi párhuzammal élve – J.R.R. Tolkien és George R. R. Martin alkotóerejével vetekszik. Ez nem túlzás! Videojátékok között páratlan a Zelda világa. Igazi történelme, legendái, karakterei vannak. Talán csak egy példát tudok felhozni: a Suikoden alkotói teremtettek hasonlóan lenyűgöző birodalmat.

Minden szóért, minden spoilerért kár. Annyit azonban elárulok azok kedvéért, akik nem ismerik a Zelda világát, hogy a sorozat minden egyes része ugyanabban az univerzumban, egy idővonalon elhelyezhető történet darabja, amelyben vannak visszatérő szereplők, tárgyak, démonok, istenek stb. A részek között akár több évszázad is eltelhet. Hogy a Skyward Sword hol helyezkedik el az idővonalon, mondjuk a Twilight Princess-hez képest, azt nem árulom el. Az a legizgalmasabb, ha az apró mozaikokból magunk jövünk rá. És csakúgy, mint a pályáknál, labirintusoknál és templomoknál, a sztorinak se olvassunk utána, ne öljük meg az élményt buta spoilerrekkel.

Én is csak annyit mondanék, hogy a Skyward Sword világa teljesen egyedi a Zelda-játékok között. Egy olyan helyet ismerhetünk meg, ahol óriási, lebegő szigeteken élnek az emberek, és madarakkal közlekednek. A Wind Waker vízi világa után a Skyward Sword egy káprázatató légi univerzummal nyűgöz le. Természetesen a felszínre is eljutunk elég hamar, de erről többet a játékból tudhattok meg. A történet kezdetén Zelda hercegnő eltűnik, az ő felkutatásával indulnak el az











események. Le kell szögeznem, hogy egy tökéletesen átélhető, érzelmes és hangulatos sztorit fogunk megismerni. Egy igazi klasszikus mesét.

„Hacsak lehet, játszik a gyermek. Mert végül a játék komolyodik munkává. Boldog ember, ki a munkájában megtalálja a valamikori játék hangulatát." – Sütő András

A grafika, a történet, a kihívás egy teljesen egyedi hangulattal rendelkező varázslatos világot hoz létre, ami semmihez sem hasonlító. A Nintendo azonban tovább tudta fokozni az élményt! A zenék gyerekek, a zenékre nem találok szavakat! Az összes szám nagyzenekari előadásban, filmszerű hangulatot varázsol. Stílusban olyan alkotókat idéz, mint Danny Elfman, Hans Zimmerman, Howard Shore és Basil Poledorius, hogy csak a legjobb filmzenei előadókat említsem. Ezt a tesztet is úgy írtam, hogy folyamatosan ment a program zenéje. Mert erőt adott, feltöltött energiával, és játékra sarkalt. Ha teheted, hallgasd meg a Sky, vagy a The Goddes' Song című számokat, amelyek dallamos és érzelmes jellegüknél fogva kitörölhetetlenül bevésődnek az ember agyába.

A Ninendo nem feledkezett meg a rajongókról, és egyfajta születésnapi ajándékként a lemez mellé egy audiokorongot is mellékelt, amelyen a Zelda-sorozat legjobb zenéinek nagyzenekari feldolgozását hallgathatjuk meg. A lemez igazi csemege, rajta a Twilight Princess, a Wind Waker, és a korábbi Zelda-témák legjavával. Zelda-rajongók, ha egyszer ezt meghalljátok, többbet ki sem akarjátok venni a lemezt a gépből.

„Gyermekkoromban nem tudtam megérteni, hogy a felnőttek miért nem játszanak, mikor pedig megszerezhetnék maguknak a legszebb játékszereket. Meg voltam győződve, hogy ez csak az álszemérmükön múlik. Szeretnének, de nem mernek, nehogy kinevessék őket." – Herczeg Ferenc

Zárszót kellene írnom, de nem találok szavakat. Az előző bekezdésekben kifogytam a dicsérő jelzőkből. A Skywards Sword egy igazi ereklye, eszmei értéke felbecsülhetetlen. Minden videojáték-rajongó gyűjteményében ott a helye. És most megint elérzékenyültem, ha arra gondolok mennyi évet kellett várnom erre a játékra. Nem tagadom, az elmúlt sok-sok év után sokszor éreztem azt, hogy kiégtem, kiöregedtem a videojátékokból, hogy már nem vagyok képes önfeledten átadni magam a Játéknak, a Szórakozásnak. A Zelda sok más Wii-játékhoz hasonlóan visszaadta a hitemet. Újra képes voltam játszani.

És most kimondom azt, amit soha nem gondoltam, hogy megteszek. Utoljára 1997 karácsonyán éreztem hasonlót. Ekkor kaptam meg a Final Fantasy 7-et. Az élmény megrázó volt, és máig azt mondtam, hogy ez a világ legjobb játéka. Tizennégy évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy – egy újabb karácsony közeledtével – határozottan és bátran leírjam ugyanezt. A Zelda: Skyward Sword nemcsak a Wii, de talán a videojátékos történelem legjobb játéka!





THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

10

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

Veres Miki

Shinobi™

A Nintendo tavasszal debütált 3DS-konzoljának kezdeti szoftverkínálata nem kevés kívánnivalót hagyott maga után, azonban közeledve az év végi hajrához, már a játékprogramok terén is kellően beerősített a kis masina. A fantasztikus Super Mario 3D Land és Mario Kart 7 páros mellett egy kifejezetten pozitív meglepetés is érkezett a gépre, mégpedig a SEGA által jegyzett Shinobi személyében.
A halálos nindzsa kalandja még 1987-ben indult útjára a játéktermekben, majd az évek múlásával különböző részekkel jelentkezett az otthoni konzolokra is. A néhány hete megjelent 3DS-exkluzív szoftver fejlesztését végző Griptonite Games nem változtatott a jól bevált recepten, hanem a játékalapokat megtartva, és a gép képességit maximálisan kihasználva alkotta meg a programot. Tehát ismét egy oldalra scrollozós hack'n'slash anyaggal lesz dolgotok, melyben a mászkálós és kaszabolós részeket váltogatni fogják a különböző megvalósítású mozgó helyszínek is.
A játék elindítását követő első kellemes élmény a remekül skálázott nehézségi fokozatok felkínálása volt, melyek közül a teljesen kezdő szint végtelen élettel és folytatási lehetőséggel, csökkentett sebzéssel, és sűrű ellenőrzési pontokkal segíti amatőr játékosát. A hardcore gémerek számára természetesen az imént említett szintnek a szöges ellentétje is rendelkezésre fog állni. A játék sztorija képregényes és rajzfilmszerű átvezető animációk formájában kerül felvezetésre, mely filmecskék Jiro Musashi történetét mesélik el, kinek faluját egy misztikus erő támadja meg, majd mikor visszaveri azt, egy időörvénybe keveredve átkerül az 1200-as évekből napjainkba.
Főhősünk fegyverarzenálját katanája és dobókései képzik, ám a pályák felépítése miatt sokszor elő fog kerülni a csáklyája is, amellyel elérhetetlen helyekre lesz képes felkapaszkodni. A sorozattól soha nem állt távol a misztikum, és nincs ez másként most sem: a 3DS alsó kijelzőjén négyféle varázslat közül lehet választani, ha igazán nagy a baj. Jiro életére nindzsák, a jelen kor felfegyverzett katonái, szörnyszülöttek, és egyéb haramiák fognak törni. Adott pályákon az általános ellenfelek mellett mini bossok fogják az utadat állni, de természetesen a fejezetvégi igazi nagyfőnököket sem kerülheted el. Maga az akció klasszikus 2D-s elemekből tevődik össze, vagyis az oldalirányokból, illetve – a többszintes pályafelépítésnek köszönhetően – az alulról és felülről érkező támadókat kell legyőznöd. A játékmechanikába kombózási rendszert is építettek, ami nálam a Ninja Gaident jutatta az eszembe. Persze közel sem olyan profi és sokrétű a megvalósítás, viszont mindenképpen pozitívan értékelendő. A mászkálós részeket néhány pálya elteltével mindig felváltja valamilyen extra látványossági elemmel megoldott etap, amelyek között szerepel lovaglás, tutajozás, a 3DS mozgásérzékelőjének használatát megkövetelő barlangi folyón való száguldás stb.









A gameplay ugyan teljes mértékig kétdimenziós síkban zajlik, a bejárható útvonal sok esetben elfordul, így a kamera is követi a módosult irányt. A gép térhatású képességeit maximálisan kihasználja a program, érezni a helyszínek különböző mélységeiben elhelyezett objektumokat és látványossági elemeket. A felfedezendő pályák közt megtalálható lángokban álló falu, halásos sebeket ejtő jégcsapokkal teli barlang, hófödte hegyek, éjszakai város, és titkos katonai bázis is. A progi grafikája ugyan nem feszegeti a gép határait, a szuperül alkalmazott 3D, a rendkívül változatos, és mindamellett szép helyszínek feledtetik az esetlegesen felmerülő hiányosságokat. A maximalisták számára a készítők beépítettek egy jutalmazási rendszert is a stuffba, amit különböző feladatok teljesítésével lehet abszolválni. Művészeti rajzokat, zeneszámokat, és karakterleírásokat lehet feloldani. További extra opció még a StreetPass funkció integrálása is, minek használatával a felhalmozott virtuális érméidet válthatod be különböző challenge-pályákra. Fontosnak tartom elmondani, hogy a Shinobi még a legkönnyebb fokozaton is keményen megizzaszthatja a játékosokat, nem beszélve a többi nehézségi szintről, ám ez ne tántorítson el senkit, sőt! A stílus szerelmeseinek, és persze a komoly kihívások kedvelőinek bátran ajánlom a game beszerzését!



SHINOBI

8

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Griptonite Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Foxhound

Professor Layton and the Last Specter

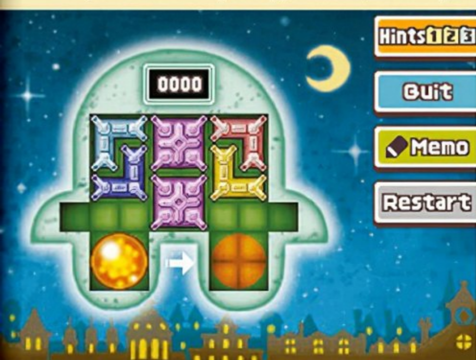
Függetlenül attól, hogy kinek mennyire szimpatikus a Nintendo, egyszerűen nem lehet kétségbe vonni, hogy az általuk gondozott platformok az édibédi felszín alatt olykor a legvadabb stíluskísérletekhez biztosítanak terepet. Vegyük például sorra a lassan kipörgő generáció legemblematikusabb új hőseit, és azt fogjuk látni, hogy legyenek egymástól akármennyire is eltérőek Marcus, Nathan vagy Ezio kalandjai, a felhasznált karakterminták, illetve a játékmeneti ötletek sem térnek el a klasszikus formuláktól. Ez tulajdonképpen érthető is, hiszen ki merne egy új széria címszerepébe egy középkorú, keménykalapos, szinte már kínosan udvarias gentlemant belökni, aki a világ összes problémájára különféle puzzle-ök megoldásában látja a megoldást? Természetesen a Level-5, akik pont egy efféle úriembert tettek meg a Professor Layton & The Curious Village főhősévé, melyben a logikai feladványok sajátos táncot járnak a point & click kezelőfelülettel, és a kézzel rajzolt anime-betétekkel.
A fenti, első blikkre meglehetősen furcsán hangzó koktél frenetikus sikere talán még az alkotókat is meglepte, de láthatóan gyorsan magukhoz tértek a kábulatból, és négy év alatt ugyanennyi folytatást, egy animációs filmet, és számtalan mangát/regényt csaptak hozzá az egyre terebélyesedő PL-kánonhoz. A Last Specter, bár a kiadás évét tekintve a sorozat negyedik része, kronológiailag az első epizód, mely a prof és lelkes fiatalkorú segédjének első találkozását meséli el. A történet kezdetén Layton egy levelet kap régi ismerősétől, Clark Tritontól, aki Misthallerybe invitálja hősünket, hogy oldja meg a városkát éjjelente betámadó fantom rejtélyét. A derék tanerő útnak is ered, hogy lelkes asszisztense, Emmy segítségével felgöngyölítse az ügyet, melyben segítségére lesz a meglehetősen visszahúzódó Luke is, aki különleges képességének hála előre tudja, hol fog lecsapni a szörny legközelebb. Természetesen a cselekmény hiába ígér vég nélküli akciót, utunk során csupán különféle fejtörőkkel fogunk találkozni, de azokból legalább jó sokkal.
A kártyára préselt, több mint 170 rejtvény között bizony akad pár, a régebbi részekből ismerős darab, ám a játékmenet nyilvánvaló és folyamatos ismétlődése ellenére ezen a szérián úgy látszik, nem fog az idő, és hiába csináljuk immár negyedszer is szinte teljesen ugyanazt, mint a legelső epizódban, mégis mindenkit garantáltan magával ragad majd újra ez a valóságban gyökerező, ám mégis ezernyi izgalmas titokkal teli világ.
Szokás szerint helyükön vannak az őrültebbnél őrültebb karakterek, a jópofa minijátékok (ezúttal egy modellvasutat/akváriumi halat kell a célba juttatni, és egy [báb]színházi előadás szövegébe kell beilleszteni a megfelelő igéket), a többlépcsős segítségrendszer, a vad fordulatokat tevő sztori, és az egészen különleges „áhá"-érzés, amikor magadtól jössz rá egy különösen bonyolult feladvány megfejtésére. Szemfülesebb olvasóink gondolom, a címre pillantva már kiszúrták, hogy itt valami turpisságról van szó, ami tulajdonképpen igaz is, hiszen a teszt az amerikai kiadás alapján készült, mely az eltérő cím mellett (felénk Spectre's Call alcímmel jött ki a cucc) tartalmaz egy meglehetősen nagy különbséget az európai változathoz képest. Történetesen ugyanis a japán-, illetve USA-kiadású példányokon rajta van a London Life névre hallgató extra, mely az EU-verzióból szerencsétlen módon kimaradt. Az említett játékmód egy külön menüpontban kapott helyet, és bár a hátsó borító (és a fél internet) RPG-ként hivatkozik rá, leginkább egy Animal Crossingra hajazó, mókás élet-szimulátorként tudnám jellemezni (mínusz gitározó kutyák). Kezdésnél kreálsz egy karaktert, majd a játék helyszínére (Little London) érkezve elkezdheted felépíteni az egzisztenciád. Ez főként munkával és a lakók csip-csup problémáinak megoldásával fog történni, a meló után kapott lóból pedig új bútorokkal/ruhákkal gazdagíthatod a gyűjteményed. A hihetetlenül bájos pixelgrafikával ábrázolt LL a feladatok monotonitása miatt a legtöbb ember számára valószínűleg csak pár órás elfoglaltságot fog jelenteni, mégis érdemes miatta bevállalni az importálás maceráját, mert ha rákattansz, több mint 100 órán át hosszan elszöszölhetsz vele az amúgy is terjedelmes főjáték mellett.
A Last Specter, bár nem hoz radikális változást a sorozatba, méltó búcsú a DS-platformtól, a Mask of Miracle címet viselő epizód ugyanis már 3DS-re érkezik, majd valamikor a jövő év folyamán.

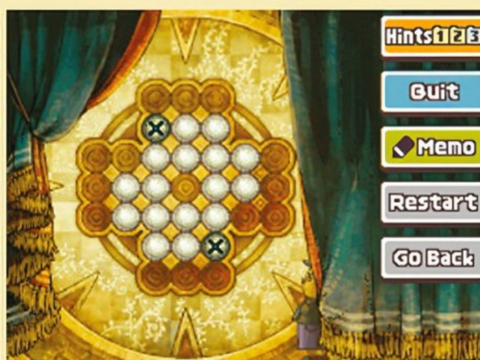














PROFESSOR LAYTON AND THE LAST SPECTER

8

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Level-5*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: - Hang: -

eszgé

DreamWorks Super Star Kartz

Családi perpatvar

A szerkesztőségbe szinte az utolsó pillanatban, hozzám meg aztán pláne a végső hajrában érkezett meg a DreamWorks Super Star Kartz, ám ennek ellenére egy teljes hétvége a rendelkezésemre állt, hogy átfogóbban megvizsgáljam, kiértékeljem az Activision (méltatlanul) „pult alatt" elkészült szoftverét. Ti sem hallottatok a stuffról, igaz? Számomra is meglepetésként hatott a megjelenése, de a több órás tesztidőszak alatt – leheletnyi mosoly az arcomon – kellemes élményekkel gazdagodtam. Pontosan milyen élményekről is beszélek? Tesztemből kiderül.



Ahogyan a címben megbúvó Kartz-szócska sejtetni engedi, a program a Mario Kart-szerű játékok kategóriájába sorolható. Ismerős a műfaj? Mintha mostanság találkoztál volna hasonlóval? Nem csodálkozom rajta, hiszen ebben a számban került terítékre a Mario Kart 7, valamint néhány oldallal odébb olvashattok egy Ben 10: Galactic Racing-tesztet is a tollam által, ahol bizony még a szövegszerkesztő is sipákolt a hasonlattól… Nos, ebben a dokumentumban ez nem fordult elő, elvégre nyugodtan kijelenthetem: a Super Star Kartz jó játék lett. Mivel ezúttal nagyobb karakterszámmal dolgozhatok, így lehetőségeimhez mérten bővebben kifejthetem azt, miért nyerte el tetszésemet a Sidhe Interactive munkája, aminek ugyan vannak hiányosságai, de összességében élvezetes alkotásnak tartom azt.
A DreamWorks filmjei (ebben az esetben konkrétan: a Shrek, a Madagaszkár, a Szörnyek az űrlények ellen, és az Így neveld a sárkányodat) nagyszerű alapként szolgáltak a program felépítésében: igazság szerint az is elég lett volna, ha az ismerős főszereplők és helyszínek felhasználásával összedobnak valamit, de már az első futam alkalmával szembesülhetünk azzal a ténnyel, hogy a kódsorok mögött komoly, és nagy mennyiségű belefektetett munka áll. Ami már a kezdetekkor szembetűnik, az a grafikai megvalósítás: az animációk szinte egy az egyben a mozivászonról lettek átemelve, mindenki a saját formáját hozza. A textúrák egész élesek, a környezet néhány helyen rombolható, és összességét tekintve a játék külalakja kellemes érzetet kelt. Hatalmas piros pont, hogy nem hanyagolták el az aláfestő zenék dallamait sem: míg a „benten" audiója idegesítő, és mute-gombért kiállt, a Super Star Kartz muzsikája passzol a könnyed hangulathoz, és nem kergeti a csend honába a T. Játékost. A szinkront is csak dicsérni tudom, bár nem mindenki szólal meg az eredeti (angol) hangján… de legalább a fejlesztőkben volt annyi tisztelet a saját munkájuk iránt, hogy kimondottan hasonló hangszínnel megáldott embereket keressenek a szerepekhez.
Persze mit érne az audiovizualitás akkor, ha a játékmenet teljesen kicsinálná az alapvetően szerethető atmoszférát? Megmondom, semmit, ám szerencsére erre a kérdésre csakis pozitív hangvételben tudok válaszolni. A járművek négy kategóriája (50cc, 100cc, 150cc, és a megnyitható Mirror) kellőképpen elkülönül egymástól. A kisebb géposztályokban nagyobb szerephez jutnak a felvehető támadó és védekező bónuszok, (valamint a pályákon elszórt csillagok összegyűjtésével aktiválható egyedi speciális mozdulatok), míg a bivalyerős gokartoknál már inkább a vezetési képességek számítanak. Na, azért ne gondoljatok semmiféle szimulációs jellegre, vagy a valósághoz közelítő technikákra és stratégiákra, de valóban jobban dominálnak a gyorsítók, és a nitrós extrák.
Az épphogy említett fegyverekről úgy gondolom, azért érdemes pár szót ejtenem, hiszen ezek adják a játékmenet sava-borsát. Ugyan túl sok újdonságot, illetve ötletet nem sűrítettek a DVD-re a fejlesztők, de azért az alapvetően elvárható arzenál megtalálható. Tökbombák, védekezésre is használható diszkoszok, banánhéjak, pajzsot generáló elixírek, és persze az eszeveszett tempót megengedő hajtóművek egyaránt előkerülnek. Igazság szerint ezek mind sztenderdek, de őszintén szólva nekem nem volt hiányérzetem: megvan mindaz, amivel nyerhetünk, és közben borsot törhetünk a másik orra alá. Amiket esetleg a játék egyedi jellemzőinek tekinthetek, azok a minden karakternél máshogyan jelentkező speciális mozdulatok: a pályákon található megadott számú csillagok összegyűjtésével elővarázsolható, majd néhány másodpercig tartó bónusz komoly előnyt kovácsolhat nekünk.
A bekezdések mondatait olvasva jól érezhetitek: szinte semmi kivetnivalót nem találok az élményfaktorban. Ezerrel mennek a szívatások, az utolsó kör utolsó kanyarjáig sem lehet tudni, ki lesz végül a befutó. A lemaradásokat hamar be lehet hozni, és ha a kód is úgy akarja, a végső hajrában kapunk egy rakétát, amivel végül az élen végzünk. Ezek miatt ritkán kényszerülünk a restartra, pályát talán háromszor kezdtem újra a tesztelési idő alatt… ha itt csapnám el az irományom végét, maximálishoz közeli pontszámmal zárnám a kritikám, de… hát azért akadnak problémásabb szekciók is.
S igen, ezzel elérkezek a hiányosságokhoz. Össz-vissz tizenkét arénában száguldozhatunk, amelyeknek abszolválása egyetlen teljes kört jelent az óra nagymutatójának. Csöppet kevésnek érzem ezt a számot,











abban pedig kételkedem, hogy DLC-ék útján további versenyeket tesznek majd elérhetővé (arról nem is beszélve, hogy az utolsó három futam az addigiak elemeiből felépített éjszakai trek). A szavatosságot csak a gyűjthető DreamWorks-emblémák összeharácsolása tolja meg egy kicsit, valamint a titokzatos Mirror-kategória, amihez az 50, 100, 150cc-s csodákkal kell minden pályán az első helyen végezni. Van még Time Trial, illetve Challange is, de egyedül játszva ezek a játékmódok csak a trófea/achievement-vadászok szívét fogják megdobogtatni… hangsúlyozom, egyedül játszva.
Osztott képernyőn, összeülve a haverokkal, négy kontrollerrel a kézben ugyanis hatalmas móka a stuff. Nem tudom miért, de nekem a hősidei Crash Team Racinggel eltöltött órák pillanatai kúsztak elő az emlékeim tárházából. Teljesen más élmény barátokkal játszani, hallani a szitkokat egy-egy jól időzített tökbomba, vagy nitro után… elfeledve a mesterséges intelligencia olykor durva csalásait, és a kevés helyszín okozta monotonitást, a néhány perces versenyekből éjszakáig tartó szórakozás kerekedett.
És ezek után megfogalmazódik a kérdés: miért nincs online multiplayer? Kiált érte a játék, és abban is biztos vagyok, hogy a szoftver talált volna magának megfelelő közönséget. Hatalmas kihagyott ziccer ez a fejlesztők részéről…
(rövid szünet, míg végigfutom az eddig leírtakat) Úgy hiszem, sikerült minden lényeges információt megosztanom veletek a tesztalanyommal kapcsolatban, kivéve egyet. Kevés olyan felnőttet ismerek, akik még sose hallottak Shrekről, Fionáról, Alexről, Hablatyról. Még én is ismerős arcokként köszöntöttem a Super Star Kartz tizenöt karakterét, pedig nem rajongok ezekért a mesékért… de tudjátok, vannak körülöttem gyerkőcök (nem sajátok, még nem), így akarva-akaratlanul is belefutottam néhány esti moziba. Jó, Ti nem erre vagytok kíváncsiak, megértem: de ezt a levezetést szükségszerűnek tartom annak tükrében, hogy mennyire a háttérbe szorult a program – csak azért, hogy a kiadó repertoárjánál maradjak –, mondjuk a Modern Warfare 3 árnyékában. Pedig a Super Star Kartz szórakoztató darab, és nem feltétlenül csak a kisebbek számára. Rendben, marketing, meg minden, de elég a már említett Ben 10-re gondolnunk. Csak a címe miatt is szép eladási rátája lesz, pedig alapvetően egy tákolmány az egész… ok, ez a játék sem tökéletes, de azzal ellentétben sokkal élvezetesebb. És pont ezért, hiányosságai ellenére is ajánlom a korongot azoknak a családoknak, ahol a gyerekek imádják a DreamWorks figuráit, vagy az örök fiataloknak, és azoknak, akik gyakran játszanak együtt… igazából. Nem online, nem fülesen keresztül, hanem valóban együtt. Sajnos egymagunkban hamar ráununk, köszönhetően a kevés versenypályának, és a kissé fantáziátlan kihívásoknak, amiket csak a jutalomért teljesíthetünk: már akit ez leköt még. Ám haverokkal együtt jócskán megnyúlik a szavatossági idő… teljes értékű játékként talán nem sokan veszik meg ezekben a hónapokban, de mindenképpen javaslom a későbbiekben az említett rétegnek, legalább egy kipróbálás erejéig. A lenti pontszámot ennek fényében kezeljétek.





DREAMWORKS
SUPER STAR KARTZ



7

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Sidhe Interactive***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

HAPPY FEET TWO: THE VIDEO GAME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Az őszi időszakot – persze most kizárólag a videojátékok aspektusából tekintve – egyszerre kedvelem és utálom. Hasonlóan a megszállott gamerek zöméhez, természetesen odáig vagyok érte, hiszen elsősorban ebben az évszakban emlékeztet minket az ipar, miért is vagyunk képtelenek lerakni a kontrollert: szinte napi rendszerességgel jelennek meg első osztályú produktumok, az ember egy idő után azt sem tudja, merre kapja a fejét. Azt mondom, aki ilyenkor képtelen a szájízének megfelelő játékot találni, valószínűleg már régen kiégett.

Másfelől viszont nem kedvelem, mivel egy idő után fizikai lehetetlenség követni ezt a dömpinget, lemaradok egy rakás címről, akaratom ellenére is kapkodok, ráadásul a tanulmányaimra sincs kifejezetten pozitív hatással. De mi van abban az esetben, ha ilyenkor pluszban még egy gyengébben sikerült cucc is befut a tesztlaborba? Nos, Kedves Olvasó, hidd el nekem, az felér egy kiadós tökön rúgással!

Amikor először kipróbáltam a Happy Feet második részének játékváltozatát, rögtön beugrott az októberi számból egy cikk bevezetője, melyben Veres Miki (akit bár kicsit megkésve, de ezúton is üdvözlök a csapatban!) azt taglalta, mekkora kínszenvedés tud lenni, amikor egy halál unalmas programmal kell órákat eltöltenie a tesztelőnek: hirtelen baromira érdekfeszítővé válik a fal, vagy a függöny alaposabb szemügyre vétele, negyed óránként felkelünk a fotelből sétálni egyet, csak egy darabig hadd ne kelljen visszaülni az adott játék elé. A Happy Feet 2 pedig annyira ingerszegényre sikerült, hogy bizony nagyon nehezemre esett hosszabb távra leülnöm elé, bárminemű szórakozásról pedig még szó sem esett.









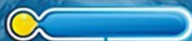


Táncos talpú pingvinek köré evidens ritmusérzéken alapuló ügyességi játékot készíteni: a probléma ott kezdődik, hogy ritmusérzékre nem igen van szükség. A feladatunk döntőrészt az, hogy a pályákon itt-ott elhelyezkedő pingvintársainkat magunk köré gyűjtve abszolváljuk az adott szintet. Az állatkák elé beállva teljesítenünk kell egy rövidke – egyetlen gombot alkalmazó – minijátékot, és amennyiben eleget riszáltuk magunkat, már jönnek is utánunk. Igen, ez éppen annyira izgalmas mozgás közben, mint itt leírva, de legalább közben üvölthet a fejhallgatóban a Linkin Park, mert az aláfestő zene ütemét egyáltalán nem szükséges elkapnod. Bőven elég a képernyőt figyelned, és valószínűleg nem lesz gond. Persze a kis dögökhöz nem mindig vezet egyenes út, a különböző akadályokat pedig sokszor más pingvinekkel kooperálva kell eltüntetni, az előbb említetthez hasonló metódusok keretein belül. Erről jut eszembe: akad egy állandó társunk a játék során, aki felett bármikor átveheti az irányítást egy második játékos, ha pedig erre nincs lehetőség, váltogatni is tudunk közöttük.

Némi üde színfoltot egyébiránt csempésznek a játékba a fejezetek végén lévő boss-harcok, valamint azok a részek, amikor nagy sebességgel lefelé csúszva kell versenyeznünk – ezek a szakaszok még képesek is voltak szórakoztatni valamennyire.

Hiába a viszonylag változatos zenei repertoár, hiába szereted a táncot, vagy az aranyos pingvineket, a Happy Feet 2-vel szerintem egyik korosztály sem lesz képes hosszabb távon elszórakozni. A játéknak igazából nincs kiemelkedő negatívuma, egyszerűen csak annyira sótlan, hogy az szinte már élvezhetetlenné teszi a programot. Mindenféle korosztály megtalálható a családomban, de nem jut eszembe senki, akinek ezt bátran merném ajánlani – legfeljebb megrögzött pingvinfetisisztáknak, de olyan szerencsére nem akad.





Player 2 press

HAPPY FEET TWO: THE VIDEO GAME

4

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive***
Fejlesztő: ***KMM Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***



Duke









Átváltozom szuperhar… ja, az egy másik rajzfilm

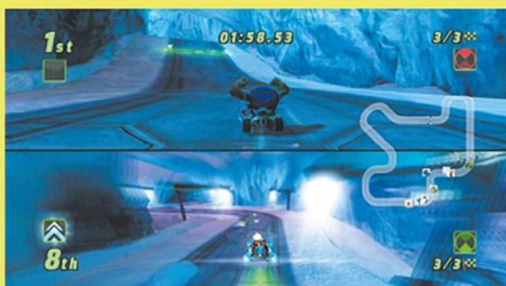
Volt már szerencsém „bentenes" játékhoz, itt a Konzol Magazin hasábjain: akkor egy csajt hagytam ott a kávémmal (és az egész randimmal egyetemben), hogy elmerülhessek a tizenévesek kedvenc hősének kalandjában. Most Édesanyámnak mondtam, hogy pakolászás helyett egy világot megmentő űrkalandor bőrébe bújok… végülis, sokkal jobb helyzetben voltam, tényleg.

Tehát, Ben 10: Galactic Racing. Talán már a címből is sejthető, hogy az Ultimate Alien: Cosmic Destructionnel ellentétben nem egy mászkálós stuffot kap a kedves anyuka/apuka, aki leemeli a polcról a játék dobozát. A Galactic Racing, a kategóriáját tekintve versenyjáték, amolyan Mario Kart-klón… err. Gamer kiadású szövegszerkesztőm szép zölddel aláhúzta az előző megfogalmazást, és javaslata szerint nem kellene egy dokumentumban említenem a két játékot. Sajnos valahol igaza van.

Pedig, ha számba vesszük a korongon található tartalmat, egészen jó eredményt kaphatunk, legalábbis elméletben és marketingszövegben: tizenöt játszható karakter, tíz ismert és használható idegen létforma képessége, kétfajta választható járgány, huszonöt pálya, öt játékmód. Teljesen korrektül hangzik, nem? De. Ám az igazság az, hogy például a játék fizikájának köszönhetően alig akad eltérés a könnyebb és nehezebb kategóriákba sorolt járművek között. A pályák is csupán négy-öt természeti elem alapjaiból építkeznek, ráadásul a világűrben megrendezett futamokon alig lehet elkülöníteni a légüres teret a tényleges nyomvonaltól…









Jó, rendben Dzsek, de milyenek maguk a versenyek? – kérdezheti a Kedves Olvasó. Mint minden kart-játékban, a Galactic Racingben is szerepet kapnak a véletlenszerű power-upok, amik lehetnek offenzív vagy defenzív jellegűek. Ezeken túl két indikátort is észrevehetünk, amiknek működési elvei a következőek: (szájbarágós tudom, de tutorial nincs, én is csak a hatodik etapban jöttem rá, mivel is lehet feltölteni ezeket…) a kék a hosszan ívelt kanyarokban végrehajtott driftekért cserében töltődik, míg a narancssárga az ugratások alkalmával bemutatott figurákért kúszik felfelé. Mire valóak? Durva kombókat lehet velük előcsalni, amik lemossák a pályáról az ellenfeleinket. Mellékesen megjegyzem, ezek legalább személyre szabottan lettek a bitek közé bekódolva.

Ha már a kódolásnál járok, mindenképpen meg kell említenem, hogy az opciókban kiválasztható kettő, azaz kettő darab nehézségi szint között csupán opponenseink szemétkedéseit és csalásait tudjuk valamelyest kordában tartani. Iszonyatosan nagy csíterbandát sikerült összeereszteni a Galactic Racingben. Nem egyszer fordult elő, hogy csak sokadik alkalommal sikerült megfelelő pozíciót szereznem egyetlen futamon… pedig nem tartom magam egy ügyetlen játékosnak. A grafikáról inkább nem nyilatkoznék, a nyomdafesték nem tűrné azokat a szavakat, amikkel illetném: maradjunk a teljesen átlagos, olykor ronda tereptárgyak megfogalmazásnál. A zene is idegesítő, viszont a kommentátorok és versenyzők beszólásai frappánsak, azokon lehet egy leheletnyi mosolyt erőltetni az arcunkra. Mivel egyedül játszva nem igazán tudott lenyűgözni a szoftver, így utolsó mentsvárként belekóstoltam a multiplayer-módokba is. Mint oly sok játékra, erre is igaz, hogy emberi társakkal sokkal nagyobb élvezetben lehet részünk. Az Aréna speciel kifejezetten szórakoztató, egyetlen problémám, hogy a tesztelés időszaka alatt online nem sikerült barátokat lelnem, így kénytelen voltam a munkatársamat leültetni magam mellé. Megérzésem szerint ez Veletek is így lesz, de a haveromat nem adom: tessék a sajátot megfűzni!

Végszó? Hát, ha a gyerkőc naaagyon oda van Benért és társaiért, illetve akad még pár pulya a közelben, akikkel közösen, együtt játszhatnak, talán nekik megéri beszerezni egy picit később, olcsóbban. Egyedül a gépek ellen, a tízplusszos korosztálynak viszont semmiképp.







BEN10: GALACTIC RACING 

3

Kiadó: ***D3 Publisher***
Fejlesztő: ***Monkey Bar Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

| X360 | PS3 | PSP | **Wii** | 3DS | DS |

Amikor átvettem a szoftvert, hamar nosztalgikus hangulat vett rajtam erőt. A borítóról rám néző Mario és Sonic kapcsán jutott eszembe, hogy vannak dolgok, amiket egyszerűen nem lehet megszokni.
A 16bites konzolok két ikonikus figurájával órákat töltöttem el annak idején. Nagyon szerettem a Sonic- és a Mario-programokat. Sőt a két figura főszerelésével készült stuffok jelentették a gyerekkoromat, a '90-es évek közepét, amikor a játék még valóban azt jelentette, hogy leülök, és egész nap nem kell csinálnom semmit, csak játszani. Ma már persze egyáltalán nem meglepő, hogy a két hős egy anyagban kap helyet. Számomra azonban mindig furcsa együtt látni őket. Mivel nagyon szeretem mindkettőjüket, ezért örömteli számomra, ha egy színvonalas játékokat akarnak eladni a segítségükkel. Mert a Mario & Sonic at the London esetében pont erről van szó!
Pedig a konkurencia erős. Wii-re tucatjával érkeztek az elmúlt években a jobbnál jobb sportjátékok, amelyek kihasználták a gépben rejlő, elsősorban multis lehetőségeket. A múlt számban ott volt például a Go Vacation, most meg itt ez a játék, amelyet nem csak Marioval és Sonic-kal, de egyenesen a jövő nyáron esedékes londoni olimpiával szeretne eladni a kiadó. Odáig azért van több mint fél év, a karácsony pedig már itt van, ezért ideálisabb volt most kiadni a stuffot.
A program egy egészen élvezetes sportanyag. Fontos megemlíteni, hogy nem ez az első Mario és Sonic olimpiai játék, a pekingi rendezvény kapcsán jött ki az első rész, aztán a téli játékokat is feldolgozták. Az előző részekhez képest a stuff, ha nem is sokat, de mindenképpen fejlődött. Tény ugyanis, hogy változatos, az olimpián szereplő sportokat lehet benne kipróbálni.
Miután hazavittem a lemezt a gép bekapcsolása után a teremfocival kezdtem. Klasszikus csapatot választottam a Sonic, Knuckles, Mario, Donkey Kong négyes személyében, és kiválóan szórakoztam. Ugyanazt tudom írni, mint sok más hasonló játék esetében is, azaz olyan nagyobb családok számára jó választás a game, amelyek tagjai szeretik Mario és Sonic világát, és le tudnak ülni egy közös esti partira (esetleg a fogékonyabb baráti társaságok számára is jó lehet). A játékok ugyanis szórakoztatóak, mert nem veszik véresen komolyan a szabályokat. A foci leképezte a program egészét, már ami az élvezeti faktort illeti. Ha felrúgunk valakit, akkor jár a büntető, de azért lehet vadulni rendesen. Az olimpia kapcsán szigorú szabályokra asszociál az ember. Itt ennek nyoma sincs, a programozók jó érzékkel a játszhatóságot tartották fontosnak. A menetek kellően lazák, sokszor talán túl könnyűek is. Az irányítás hamar megszokható, és egy sportjátéknál talán ez a legfontosabb. Ha esetleg hibázunk, akkor is van lehetőség a későbbi fordulókban javítani és nyerni.
Az egyetlen hiba, ami feltűnt, és a későbbi részeknél, mint a tollaslabdánál és a pingpongnál is éreztem, hogy a program kicsit lassú.





Meg lehet szokni, de az elején kellemetlen.
A szoftver játékválasztéka két részre oszlik. Vannak a hagyományos olimpiai számok, mint az atlétika (sprint, diszkosz, kalapács), úszás, kajak-kenu, lovaglás, célba lövés, vívás stb. A Dream Event résznél találunk még egyéb játékokat is, mint a lóversenyt, és a vadvízi evezést. A választék igencsak bőséges, és további érdekes opciók is megnyithatók. Ha megunjuk az olimpiai versenyeket, kipróbálhatjuk a London Party-opciót. Itt London utcáin mászkálva kell különböző versenyeket és kihívásokat teljesítenünk. A győzelmet megfelelő számú címke megnyerésével lehet megszerezni. Címkéket a játékok elvállalásával és megnyerésével kaphatunk. Lesznek kötelező feladatok, de csak sétálgatva is vállalhatunk bónusz missziókat. A játékmódok, és a megnyitható extra lehetőségek együtt bizony jelentősen megdobják a tartalmat.
A vizuális részről nem sokat lehet írni. Egyedül a „korrekt" szó jut eszembe, nem túl kiemelkedő, de nem is ronda. Egy ilyen játéknak nem kell ennél szebben kinéznie.
A Mario & Sonic-ot elégedetten tettem le, mert tartalmas és kellemesen szórakoztató darab volt. A játékok tényleg érdekesek, az meg, hogy Marióval vagy az ebben a részben egészen helyes Peach-csel, esetleg Sonic-kal és Knuckles-szel nyomulhatunk, nagyot dob a hangulaton! Biztos bőségesen lesznek a következő félévben az olimpiai licenszt felhasználó játékok – de az jó kérdés, hogy vajon hasonlóan szórakoztató és jól játszható programokat fogunk-e kapni? Aki ugyanis inkább a tömény élvezetet és sikerélményt részesíti előnyben az élethű szimulációval szemben, annak ez a játék jó választás!







MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES



7

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***SEGA***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

Veres Miki

SAINTS ROW THE THIRD

Szex, drogok, rock'n'roll! Meg egy kis agybaj…

Mi jut az eszedbe, amikor valaki azt mondja, hogy GTA, vagy Rockstar? Esélyes, hogy a páratlanul nyitott virtuális világ, a szabadság maximális érzete lesz az, amire előbbi, illetve még a Red Dead Redemption hasonló tulajdonságai az utóbbi kapcsán, amire gondolni fogsz. Nem véletlenül. Ugyan abban egyet érthetünk, hogy mindez csak játék, amit nem szabad túlzottan komolyan venni, mégis az egyetlen komolyabb támadási felület a laikusok és rosszindulatúak számára az erkölcsileg megkérdőjelezhető szisztéma, mely szerint ártatlan embereket verhetsz és ölhetsz meg, rabolhatsz, autókat lophatsz, és teheted mindezt szinte büntetlenül, elvégre maximum egy restartra van szükséged, amennyiben a dolgok rosszul alakulnak. Mégis, aki igazán élvezi a játékot, annak nem ezek a tulajdonságok lesznek a legemlékezetesebbek, hanem inkább a korábban felsoroltak. Avagy az, hogy ha úgy tartja kedved, autózgatsz egyet a mesterséges fényekkel kivilágított éjszakai városban, vagy csak hallgatod az autórádiót, miközben a naplementét figyeled, vagy éppen azt, hogy a járókelők, a lakosok teszik a dolgukat, és élik a mindennapjaikat. Ez talán a legfontosabb élmény, amit ezek a játékok adhatnak, és bár a fenti sorozat a legnevesebb mind közül, azt nem szabad elfelejteni, hogy vannak a műfajban egyéb résztvevők is, amelyek a leghíresebb sandbox játék árnyékában kénytelenek mindent megtenni az érvényesülés érdekében. Ilyen a Saints Row-széria is, amely születésének pillanatában egyedüliként érvényesülhetett a 360 akkor még GTA-mentes palettáján, ezzel betöltve a stílus nélkülözése okozta űrt. Persze az összehasonlítást így sem kerülhette el, és abban tényleges vetélytárs nélkül is alulmaradt – könyvelhető a tény, miszerint a Szentek első megjelenése csak olcsó másolat volt, komoly egyéniség és tartalom nélkül. Meglepő és mulatságos, hogy a Volition csapata ezek után sem adta fel a küzdelmet, még a GTA IV megjelenése után sem, és a Saints Row 2 képében egy komoly konkurenciát csinált a nagyágyúnak. A fejlesztők ugyanis felismerték a lehetőséget, és az esélyt, ami abban rejlett, hogy ha már a realisztikusság terén nem lehet lehagyni az „örök ellenséget", akkor valami olyat kell felmutatni, amiben erősebbek tudnak lenni annál. Ezt sikerült megtalálni a SR2-vel. Mert amíg a GTA maga a „szörnyű valóság", addig a Szentek egy paródia főszereplői. Egy geg hősei. Elvégre a SR-széria második epizódja egy jóízű vicc, egy hatalmas poén, egy nagyszerű buli. Nem veszi komolyan sem magát, sem a játékost, inkább beledobja azt egy vidám, elmebeteg kalandba, amelyhez jó kis sztori, nagyszerű karakterek, és hihetetlen lehetőségek társulnak. Így a sorozat második része elérte azt, hogy bár elkerülhetetlen, mégis felesleges a két franchise komolyabb összehasonlítása, mert egy műfajon belül teljesen más kategóriát képviselnek. Mindez nem kis eredmény, és én már csak ezért is tűkön ülve vártam a trilógiává bővülő sorozat legfrissebb tagját, amely a nemesen egyszerű The Third elnevezést kapta a keresztségben.

Stilwaterben sok minden megváltozott, amióta a Szentek átvették a hatalmat, illetve maga a banda is komoly átalakuláson esett át – konkrétan médiabirodalmat alakítottak ki, híresebbek bármelyik sztárnál (a rajongók aláírásokat és közös fotókat követelnek minden sarkon), saját energiaitalt reklámoznak, és már egy filmjük is forgatás alatt van. Mindez nagyon jól hangzik, de a sorozatot már ismerő játékos sejtheti, hogy mindez nem tartós állapot, elvégre ilyen alapra nehezen lehetne SR-játékot húzni, és nem is kell sokáig várni arra, hogy rosszabbra forduljanak a dolgok, ami annak köszönhető, hogy a kis csapat át-









gondolatlanul esik neki egy olyan banknak, amely a nemzetközi bűnszervezet, a Szindikátus tulajdonában van. Természetesen a szervezet feje, Phillipe nem nézi jó szemmel az akciót, sőt a rendfenntartó szervek zsebébe csúsztatott pénzek ellenére azt is hamar elintézi, hogy a Szentek rács mögé kerüljenek, amit az követ, hogy méltóságukban sebzett „hőseink" szembe találkoznak a multinacionális banda vezetőjével, aki felajánlja a lilamezeseknek a közösködés lehetőségét, ami annyit takar, hogy ha ragaszkodnak az életükhöz, adják át Stilwater területének kétharmad részét. Persze embereinket nem olyan fából faragták, hogy belemenjenek egy ilyen előnytelen üzletbe, így történik meg, hogy egy repülőgépes tűzpárbaj során Johnny elhalálozik, míg mi Shaundival Steelportban, a Szindikátus uralma alatt lévő nagyvárosban kötünk ki, ahol nincstelenként kell újabb birodalmat építenünk a minket hamarosan követő Pierce, és egyéb csatlakozók segítségével. Ebben a Szindikátust alkotó bűnszervezetek gátolnak, amiben tudnak, a bandaháborúk pedig odáig rontják a helyzetet, hogy a városvezetés még a STAG-ot (bandaellenes különleges alakulat) is beveti, így Steelportban szükségállapotot hirdetnek ki, és ekkor még nem is sejtik, hogy hamarosan a magánhadsereg vegyi fegyvereinek köszönhetően sokkal borzalmasabb problémával is szembe kell nézniük az életben maradtaknak, és a város bizonyos része még karantén alá is kerül.

A kellemesen gördülő, egyre izgalmasabbá váló sztori eddig is a sorozat védjegye volt, ahogy a jó kis akciójelenetek is, de az még ezeknek tudatában is meglepetést okozhat, mennyire pergős, akciófilmes stílusban indulnak be a kalandjaink, gondolok itt már az első pályákra, amelyeknél a bankrablás is úgy zajlik le, hogy annak láttán bármelyik nagyobb nevű hollywoodi rendező elégedetten csettinthet. A kamerakezelés, a feszes tempójú akció, és a változatosság az, ami leginkább jellemzi a kezdést, amely egyből megadja az alaphangulatot, ahogy a némileg túlzó repülőgépes affér is, és ekkor még igazán bele sem szagoltunk a tényleges programba, Steelport földjét a lábunkkal még nem is érintettük.

Természetesen a játék csak akkor indul be igazán, amikor mindez már megvolt. A kezdő karaktergenerálás után (ami borzalmas mennyiségű lehetőséget rejt magában: a dagadt, női hangú feka pasitól kezdve bármit kitalálhatunk hősünk/hősnőnk megjelenítéseként, és akkor ehhez még persze hozzá jönnek a későbbiekben a ruhavásárlások és tetoválások is) ott állunk elveszetten Steelport utcáin, amiket a hatalmas neon-

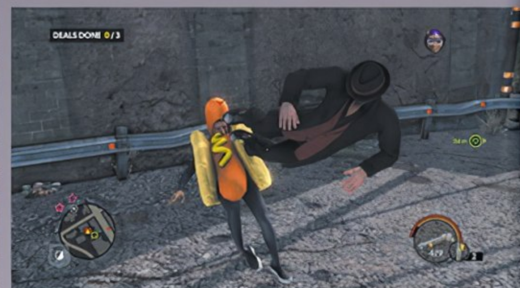


reklámok, később pedig a még nagyobb robbanások fénye világít meg.
Bár nem nagyon hiszem, hogy létezik még olyan gamer, aki soha nem játszott hasonló műfajú anyaggal, azért felvázolom, nagyjából miről is van szó. Adott egy teljes egészében felépített város, amelyet szabadon bejárhatsz. Az utcákon járókelők teszik a dolgukat, a napszakok változnak az időjáráshoz hasonlóan, te pedig ebben a kis virtuális valóságban ténykedhetsz kedvedre. Ha úgy akarod, szimplán teljesíted a sztori adta küldetéseket, ha kedved tartja, őrült módjára esel neki az utca embereinek, a rivális bandáknak, vagy a rend éber őreinek, akik persze mindenfelé járőröznek a városban, így ha nem akarod, hogy folyamatosan a nyakadban loholjanak, és átlagban kerülöd a balhét, akkor némileg disztingválnod kell. Autókat (meg tankokat, meg helikoptereket, meg repülőket és egyebeket) lophatsz, azokkal száguldozhatsz, de a boltokban is szívesen látott vendég vagy, ezért ha shoppingolni támadna kedved, a tetoválásoktól, a ruháktól kezdve a fegyverekig (ezeket most már fejlesztheted is) szinte mindent megvehetsz magadnak, valamint az üzletek mellett telkeket és épületeket is megvásárolhatsz. Utóbbiak növelik a banda által uralt területek nagyságát, amivel nem csak a Szenteknek vívsz ki tiszteletet (a respect-pontok felelnek a karaktered fejlődéséért is, aminek segítségével rengeteg új/továbbfejlesztett tulajdonságra tehetsz szert), de ebből származik a küldetések és aktivitások sikeres teljesítése mellett az anyagi bevételed jó része is.
Tehát: a területfoglalás mellett vásárolgass minél többet, hogy azután legalább ennyit költekezhess.
Amennyiben jól csinálod a dolgokat, óránként egyre több zöldhasú érkezik a számládra, miközben a Szentek befolyásossága is egyre csak nő, aminek köszönhetően nem csak a főbb szereplőket hívhatod segítségül, de a normál bandatagokat (homi névre hallgatnak – tudom, plusz egy e, de így viccesebb) is magad mellé állíthatod, és még őket is fejlesztheted, így kíséreted idővel az egy főről háromra emelkedhet, és embereid már nem csak pisztolyokkal támadják majd az ellent, de akár a legkomolyabb fegyvereket is a kezükbe adhatod, miközben életerejük és állóképességük is fejlődik.
Az alap tehát a megszokott, legalábbis a műfaj alappillérei, illetve a széria ismérvei a helyükön vannak, ám mindezek mellett is elmondható, hogy (pár visszalépés mellett) a The Third alcímmel ellátott harmadik epizód lépést tudott tartani a korral, miközben kellő mértékben változott ahhoz, hogy igazán sikeressé váljon. Az akció folyamatosan pörög, és a háborús FPS-eket megszégyenítő pillanatok tanúi lehetünk, amikor mesterlövészkedünk, vagy egy helikopterből lőjük a páncélököl munícióját a mellettünk/alattunk elhaladókra, vagy amikor egész utcákat bombázunk le, hogy megleckéztessük ellenfeleinket.
A SR mindenesetre teszi mindezt úgy, hogy közben nem lehet igazán komolyan venni. A párbeszédek, a karakterek, a szituációk mind azt sugallják, hogy bármennyire is valóságosnak hat a virtuális város, és bármennyire is emberiek a karakterek, a politikailag inkorrekt tartalom, a fizikai képtelenségekkel teli akciók, a pózer kiállások, és az erotikától túlfűtött jellegzetességek azok, amik inkább jellemzik ezt a jópofa kis kalandot, ami önfeledt szórakozással lepi meg a fel-











használókat.
Elvégre a Saints Row-t nem szabad úgy kezelni, mint hasonszőrű társait, különben folyamatosan csak fancsali képet vágunk majd, hogy „ugyan már, ilyen a valóságban nincs is…”, meg „jézusom, ez felháborító…”. Nem szabad. El kell feledni mindent, és át kell adnunk magunkat az élvezetnek. Ennek köszönhetően egyből izgalmasabbá válik, ahogy hősünkkel ki-be ugrálunk a repülőgépek ablakain, vagy azokból tankkal kizuhanva robbantjuk fel a szabadesést élvező ellenfeleket, ahogy az is, mikor méteres dildóval ütlegeljük az embereket, miután bedrogozva, meztelenül ébredünk egy szado-mazo játékoktól hangos szexvillában. Amennyiben pedig elkaptad a ritmust, semmi sem gátolhat meg abban, hogy a legextrémebb domina-felszerelésbe öltöztetve mutasd be karakteredet a nagyvilágnak, majd azt agyontetoválva indulj meg valamelyik elmebeteg activity teljesítéséhez. Ugyan a The Third tele van újításokkal, ráadásul a megjelenítés terén is sokkal kurrensgen-kompatibilisebb az előző két epizódnál (a felpörgetett grafikus motor csodás külsőt kölcsönöz a játéknak, aminek köszönhetően kifejezetten élvezet Steelport utcáin sétálgatni/autózgatni), azért vannak hiányosságai is. Visszatérő hiba a néhol nagyon fura fizika, illetve az olyan bugok, mint a beragadás, a pop-up, vagy a megmagyarázhatatlanul bekövetkező repkedések (megnyugtatásul: ezeket jóval kevesebbszer tapasztalhatjuk, mint az előzményekben), ám a legnagyobb szívfájdalmat nem is ezek okozzák, mint inkább a tartalombeli visszalépések. Kezdjük ott, hogy nem lehet sztriptízbárba menni. Na jó, ez még kibírható, mindamellett, hogy korábban poénos lehetőség volt (ráadásul ott a Gothedral nevezetű szórakozóhely, amely szinte csalogatja a gyanútlan játékost, ám sajnos hiába, mert oda bejutni nem lehet). A nagyobb baj, hogy egy pár activity is ki lett húzva a listáról (például a rendőrös műsor forgatása – a balesetes móka, a kuncsaft prostituálttal való szállítása, és még egy rakás másik foglalatosság megmaradt, sőt van pár új is), ahogy a rendőrautó, mentőautó, és taxi nyújtotta lehetőségek, vagy éppen a rejtett helyszínek felfedezése is. Pluszban a megvásárolt lakosztályokat sem alakíthatod kedvedre, egyszer van alkalmad a fejlesztésre, de az is teljesen automatán működik. Pedig ezek jópofa dolgok voltak. Kár értük, béka poraikra.
A szereplők egy része annyira nem karakteres, mint a második epizódban (az emós kis hackert legszívesebben jól megruháztam volna, miközben a gégerákos strici valamelyik testnyílásába helyeztem volna az állandóan használt mikrofonját). Mondjuk a nagydarab Oleg jó arc, ahogy a pankrátorok vezére, Killbane is, és persze Shaundi az örök favorit, aki tökös kis csaj, mint mindig. Mondhatnánk mindezek után, hogy a Saints Row visszatérése nem sikerült túl jól, de nincs így.
A lehetőségek száma így is óriási, a játékidő kényelmes tempóban (normál fokozaton, a mellékküldetésekkel együtt) a húsz órát veri (emellett pedig ott a nagyon poén két fős online vagy system linkes co-op, és a hullámokban érkező ellenfeleket likvidáló Whored-mód), van néhány helyzet, ahol döntenünk kell, és a választásunk befolyással van a későbbiekre is, illetve már csak az egyik, az ötvenes évek B-filmjeit idéző befejezés miatt is megéri kipörgetni a programot, már amellett, hogy eszméletlen élvezetes úgy keresztülzúzni a városon, hogy közben bömböl a rádióból (összeállíthatod kedvenceidet is, hogy csak azok szólhassanak) a KMFDM, Marilyn Manson, az Amon Amarth, a Faith No More Epic-je, vagy éppen a trailerből már ismert Power (Kanye West), ami az egyik misszióban is visszaköszön, hatalmas hangulatot biztosítva ezzel a lövöldözéshez. Van még itt némi horror (nem is akármilyen minőségben), egy kevéske QTE, és rengeteg borult, jópofa ötlet. Nem mondom, hogy a SR: The Third megváltja a világot (ez látszódik a pontszámon is), de piszkosul élvezetes, és továbbra is karakteres játékról van szó, ami immáron nem pótlása, hanem inkább alternatívája a GTA-szériának, ami elég nagy szó. Ajánlom mindenkinek, aki jól akar szórakozni, mert ez a nyolcas egy nagyon erős nyolcas, ami mindent el is mond a játékról.



SAINTS ROW: THE THIRD

8

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Volition Inc.***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor





Épp Skyrim legészakabbra fekvő tartományában kóboroltam fáradtan és vérre szomjazva, mikor megszólalt az ágy sarkába hajított telefonom – mármint a valóságban: Böjti hívott, s az e havi letesztelendő játékok címeiről informált. Boldogan tettem le a képzeletbeli kagylót, mivel a listában helyet kapott egy pankrációs stuff is: tudjátok, mi ketten régen nem látott ismerősök vagyunk... Szóval WWE '12. Milyen lett? Érdemes beszerezni? Cikkem elsősorban ezekre a kérdésekre keresi a válaszokat.
Címváltás és új franchise: de miért? A Yuke's Media Creations mert nagyot álmodni, és az alapokig legyalulta a szoftverkódokat, hogy egy teljesen új, eddig nem látott pankrációs szimuláció kerüljön idén a boltok polcaira. Figyelembe vették a negatív visszajelzéseket, így olyan szekciókban találhatunk módosításokat, újításokat, ahol tényleg szükség volt rájuk.
Kezdjük talán a legfontosabbal, méghozzá az irányítással: a gyenge, illetve erős elkapások immáron a múlt homályában pihennek. Választott karakterünk ellenfele pozíciójának függvényében szorítja kéz- és lábcsapdába az opponensét, ami sokkal közelebb hozza a valósághoz a játékot – s szerintem ezt nem csak én gondolom így. Az átdolgozott mesterséges intelligenciának hála a gépeket nem lehet szimplán lepofozni, igenis belenyúlnak az „egygombos" ütésekbe, rúgásokba. Kerüljétek a sablonokat, és az egyazon szisztémára épülő támadásokat, mivel ha bekapunk pár jó erős kombót, könnyen a földre kerülhetünk, és elveszítjük az erőfölényünket, amit csak kínszenvedéssel lehet újra magunkévá tenni. Rengeteg új mozdulat és speckó került a programba: a Dynamic Comebacks például egy utolsó hajrát jelent, míg a Breaking Point – akár minijátéknak is nevezhető szösszenet – olyan fogást takar, amiből ha nem szabadul az ellenfél, (vagy szerencsétlenebb esetben te, T. Játékos) csúfosan ér véget a mérkőzés…
A WWE '12 nehéz, és igényli a professzionálisabb hozzáállást, a megválogatott támadásokat, és a taktikát: csakis ennek tükrében láthatunk látványos és kemény, szinte a kanapéban ülő játékosnak is fájdalmat okozó mozdulatokat.

Ha már említettem a látványt, ki is térnék a szoftver audiovizuális megvalósítására: tesztelői szemmel vizsgálva a grafikát, azt a megállapítást konstatálhatom, hogy a WWE '12 képi világa vegyes. A ring, a karakterek, és az animációk egészen pofásan festenek, látszik, hogy a tökéletességre törekedtek az alkotók, de közben elhanyagolták a nézőteret, és a tereptárgyakat. A pódium melletti lépcső elég viccesen hullik darabjaira, ahogyan a székek is mókásan fityegnek a tesztoszteron-titánok mancsaiban. Ha mint játékost kérdeztek, ezek nem számítanak, apróságok, és összességében szép… vagyis… nem „állcsúcs-szaggatóanaztaaa"-érzés, de megüti azt a mércét, amit elvárhatunk. A soundtrack-résszel viszont teljesen elégedett vagyok, azok a zenék, amiket összeválogattak, maximálisan illenek a témához.



Lassan kezdek kifutni a karakterlimitemből, de úgy érzem, a legfontosabb változásokat sikerült tálalnom nektek. Játékmódok tekintetében frissített kiadásban tért vissza a WWE Universe és a Road to WrestleMania. Utóbbi szeretne lenni a történetmód, de… hát nem az igazi. Vontatott, unalmas és repetitív, egyáltalán nem köti le az embert, de mindez igaz az egész játékra is: leginkább többedmagunkkal mutatja meg az igazi erejét. Szerencsére a lokál szórakozás meg tudja nyújtani a játékidőt, és pár órát online is el lehet bohóckodni, bár nem értem, erre miért nem gyúrták rá jobban: lag nincs (ezért piros pont jár), de hogy rematch sincs… érthetetlen.

Most már ideje összegeznem a leírtakat: annak ellenére, hogy a cikkem egészen pozitív hangvételben íródott, akadnak problémák is a WWE '12-vel, amiket csak hosszabb idő elteltével lehet észrevenni. Az irányítás megreformálása nagyszerű újítás, de pankrátorunk nem mindig azt csinálja, amit szeretnénk – emiatt nem egyszer kényszerültem a restart match választására, ami a Road to WrestleMania komplex mérkőzéseiben igencsak bosszantó. Továbbá egyedül játszva hamar megunható, és bár a Creations mindenre kiterjedő szabadságot biztosít a kreativitás szárnyalására, előbb-utóbb az ihlet is elfogy. Persze, ott vannak az egyszerű meccsek, de ezeknek csak akkor van értékük, ha hús-vér opponensekkel harcolunk: úgy viszont nagyszerű móka. Ennek tudatában tudom ajánlani azoknak az olvasóknak a WWE '12-t, akik biztosan tudják, hogy leginkább baráti társaságban fogják püfölni egymást – ők nyugodtan rádobhatnak még egy pontot a lenti értékelésre.

WWE '12



7

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Yuke's Media Creations***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek



A király visszatér(t)

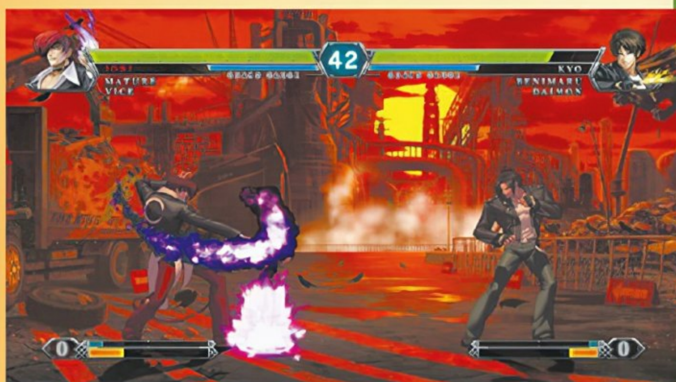
Mostanság elég sok árkád-jellegű verekedős játék került a kezeim közé: nem is oly rég tesztelhettem az Arcana Hearts 3-at, ami annak ellenére, hogy nem rajongok a stílusáért, elnyerte a tetszésem. Ebben a hónapban a The King of Fighters-ről alkothatok véleményt, ami bár karakterisztikájában kicsit másabb, mint az említett AH3, mégis izgatottan vártam: hogyan sikerült a sorozat tizenharmadik része? A választ megpróbálom összefoglalni egyetlen oldalban.

A franchise tizenhét éves múltra tekint vissza, és szinte az összes létező platformot megjárta már: szűkös a hely (ami ugye nem mindig rossz, de jelen esetben a karakterszámra gondolok), ezért nem szívesen mélyülnék el a sorozat ismertetésében – megjegyzés: az eddig háromszor kapott új sztori-vonalat az elmúlt évek során. Inkább foglalkozzunk most a legújabb kiadással, amibe nem kevés friss vért pumpáltak az előző részhez képest. Akik játszottak az előddel is, meglepődve tapasztalhatják majd, hogy a játékmenet jelentős részét kimetszették a szoftverből: szükség volt erre, és az igazság az, hogy az új rendszer nagyszerűen muzsikál, üt, rúg, ver…

Alapfelállásban egy-az-egy elleni harcokban vehetünk részt, de háromfős csapatként. A Marvel vs. Capcommal ellentétben menet közben nem lehet karaktert váltani, erre csak akkor adódik lehetőség, ha ténylegesen elvernek: érdekes szisztéma, nekem mindesetre bejön. Szám szerint tekintve harminc harcos közül választhatunk, és mindegyikőjüknek rengeteg kombója, speciális képessége van, de a The King of Fighters egyedisége, hogy nem tesz különbséget közöttük. Mindenki ugyanannyi életcsíkkal rendelkezik, és mozdulataik erőssége is azonos, ezáltal egyfajta balanszot hoztak létre a készítők. Egyáltalán nem szokványos, a gyakorlatban mégis működik, főleg online: ritkán találkoztam ugyanazzal az „arccal", ennek ellenére minden csata nehéz volt, kimerítő, ugyanakkor élvezetes. Csak pozitív hangvételben tudok nyilatkozni a többjátékos módról, mivel általában a hozzánk földrajzilag legközelebb eső hús-vér emberrel párosít össze a program, így laggot nagyon ritkán tapasztaltam. Annak pedig, hogy el lehet menteni a visszajátszásokat, külön örültem: nagy segítségre szolgáltak a gyakorlásban… ó, igen, azt rettentően igényeli a játék! Addig nem érdemes vaktában nekiugrani egyetlen offline játékmódnak sem, amíg nem ismerjük meg a számunkra legszimpatikusabb karakter mozdulatait. Több órát el lehet (és ajánlott) tölteni a Tutorial és Mission módozatokban…

Ha már szóba hoztam, egy bekezdés erejéig mindenképpen kitérnék a történetmesélésre: a designer tehetségét magam is megirigyeltem, mikor megláttam a gyönyörű és stílusos rajzokból álló átvezető jeleneteket. A szájmozgással ugyan vannak problémák, látszik, hogy a szigetországból jött a cucc, de ez talán csak az én tesztelői szememet bántotta. A történet egyébként egészen szerteágazó, több befejezést és elágazást is tartalmaz: jó pár órába beletelik, míg minden szálat végigjárunk.

Zoli már szólt, hogy lassan kezdek lefutni az oldalról, ám az audiovizualitás szegmenséből még nem tártam fel Nektek semmit: nos, a stuff igényes, a hátterek kellőképpen változatosak, és tele vannak élettel, a karakterekről nem is beszélve. Jól néz ki a játék, ráadásul az elégedettség érzését a hangzásvilág tovább erősíti. A soundtrack passzol a stílushoz, bár a főmenü zsinnyegtetésétől már a második percben agyf…bajt kaptam: oda rakhattak volna valami jobb muzsikát is.
Ideje verdiktet mondanom: a The King of Fighters XIII nem csupán a sorozat egy újabb darabjaként lett jobb, de versenyképesnek bizonyul még riválisaival szemben is. Minden pozitívuma ellenére azonban nehéz, és rengeteg időt el kell tölteni a társaságában, hogy jól játszunk vele: ez a kezdőket akár el is tántoríthatja a vételtől, és ezért valahol meg is tudom őket érteni. Nyugodt szívvel így csak azoknak az olvasóknak tudom ajánlani, akik nem sajnálják a fáradtságot, és élvezik a keleties kihívásokat: legyen szó a magányos farkas típusról, vagy társasági emberről.









THE KING OF FIGHTERS XIII

8

Kiadó: ***Rising Star Games***
Fejlesztő: ***SNK Playmore***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

Cabela's SURVIVAL SHADOWS OF KATMAI

Az ötlettelenség árnyéka

Szeretem a Cabela's-sorozatot. Szeretek a véget nem érő hegyvonulatok árnyékában sétálgatni. Szeretem nézni, ahogy a táplálkozó vadak a közelemben ólálkodnak, majd neszezésemre felfigyelve tovarohannak. Szeretek a fák, tavak, bokrok között elveszve barangolni, miközben úgy érzem, megáll az idő, és lélegzetem eggyé válik a csenddel, amely csak a természet lágy hangjait engedi be a hallójárataimba. Szeretem a vadászatot, amely a sorozat védjegye, és ami mégsem követelmény ahhoz, hogy jól érezzem magam ebben a csoda teremtette faunában.



Kezdhetném így is ezt a tesztet, de mégsem teszem, mert most, 2011-ben mindez már nem állná meg a helyét. Igaz volt az előző generációban, de most már nem az. A korai Cabela's-epizódok teljesen más játékot, teljesen más életérzést nyújtottak, mint azok, amelyek mostanság kikerülnek az Activision műhelyéből. Már a Dangerous Hunts is aggódásra adott okot, amikor a korai vadász-szimulátor agyatlan, szkriptelt FPS-re váltott, amelyben nem volt más, csak a vérengző, támadó vadállatok armadája, aminek halomra ölése vált az elsődleges céllá. Én nem tudom, hogy a nebraskai, Richard N. Cabela által alapított, a vadászatra és horgászatra szánt termékekkel foglalkozó Cabela's mennyire ludas a dologban, és mennyire kapcsolódik az arculatváltás az Activision egyre érdekesebb hozzáállásához, de az tény, hogy a rengeteg részt megélt széria új ösvényen jár, amelynek egyik legjobb példája a most megjelent Shadows of Katmai.

A SoK meglehetősen hangulatos menüvel indít, majd a havas, szélvihartól és égi háborútól hangos hegyek közé repít minket, ahol Logan James (avagy „hősünk") éppen magához tér egy repülőszerencsétlenség után. Hamarosan morgás és csaholás ébreszt rá arra, hogy nem vagyunk egyedül, a támadó farkashorda ellen kiváló eszköznek bizonyul a jelzőpisztoly, ami bizony annyira hatásos, hogy az éhes állatok szó szerint kámforrá válnak, ahogy ráakadunk egyedüli utasunkra, a sipákoló Dr. Westre (aki, mint kiderül a hamarosan felvillanó átvezető filmből, erőszakosan ragaszkodott ahhoz, hogy a viharral nem törődve fejezzük be az utunkat, így nem is értem, miért nyavalyog össze-vissza, és miért Logant, a gép pilótáját hibáztatja). Mondjuk így ezek után belegondolva lehet, a kiscsajnak problémái vannak a tisztálkodással, és az zavarta el a farkasokat, de az azért továbbra is furcsa, ahogy az egyik pillanatban még acsarkodva loholnak a nyakamban, aztán meg egy snitt után már sehol sincsenek a párbeszéd végéig (egy pillanatra felrémlett előttem a megboldogult Ed Wood szelleme, ahogy a Bride of the Monster forgatásán lelkesen bólogat, miközben az óriási gumipolippal küzdő Bélánk maga csavargatja a hatalmas csápokat, mivel az azokat mozgató motort már elfelejtették kicsenni a kellékes raktárból, és csak annyit mond, hogy „Jó lesz ez így is, a kutya sem fogja észrevenni."). De mindegy, lépjünk túl ezen az apróságon, és essünk neki ennek a kaland- és akciójáték keveréknek.

A legfrissebb Cabela's program ugyanis egy TPS, illetve az Uncharted, Assassin's Creed, Prince of Persia kapaszkodós és ugrálós pillanatainak társításából született túlélő kaland, amelyben emberi ellenfelekre ne is számíts, ellenben annál több állat fog az életedre (húsodra) pályázni. A szisztéma a következő: kapaszkodsz, mászkálsz, kiérsz egy nagyobb tisztásra, ahol megküzdesz a két-három hullámban támadó farkasokkal, az egyedül vagy kettesben érkező nagymacskákkal vagy medvékkel, azután egy rövid átvezető jelenetet, esetleg szánon kapaszkodós pillanatot követően kezded ugyanezt az elejéről. Sok meglepetés nem ér majd, mert tényleg nagyjából ezek a momentumok váltakoznak, ha pedig lövöldözni kell (pisztollyal, sörétes vagy távcsöves puskával), arra egyből figyelmeztet a képernyőn megjelenő célkereszt.

A környezet egészen jó, bár a bokrok szó szerint eltűnnek a lelapulás helyett, amenynyiben rájuk lépünk, emberünk pedig úgy kapaszkodik és mászik, mintha összesen két fázisból állna az erre vonatkozó programsor, arról nem is beszélve, hogy a minket kísérő szánhúzó husky ugyan marha édes, ahogyan nyújtózkodik, meg vakarózik, de hogy ebben a virtuális változatban nem nagyon emlékeztet a valós rokonaira, az is ziher. Nem mellesleg különleges képességei közé a teleportálás is oda tartozik, ami abban nyilvánul meg, hogy akármekkora helycsúcsokat és ormokat is mászunk meg, örömteli ugatással vár majd a túloldalon, mi pedig rendre elgondolkozhatunk azon, hogy ha az a dög pillanatok alatt eljut bárhova a mellékutakon, akkor mi mi a f***ért szenvedünk a hegymászással, a Hitchcock filmjéből szabadult, kissé zakkant madarakkal, meg a denevérekkel?

Éppen ezen gondolkoztam el én is, amikor egy lavina elől végrehajtott sikeres menekülés után azon vettem észre magam, hogy már a stáblistát bámulom. Mindezt úgy, hogy nagyjából 19:20-kor kezdtem neki a játéknak, közben ráérősen skype-oltam úgy húszharminc percet a barátnőmmel, akivel azóta sikerült jobblétre szenderítenünk a kapcsolatunkat (így karácsony előtt pont ideális döntés volt), majd 22:30 felé be is fejeztem



a sztorit, ami… nem vicc… ebből kifolyólag kábé két és fél órát vett igénybe. Gratulálok hozzá a fejlesztőknek! Nem elég, hogy unalmas és repetitív (a fentebb leírtakon kívül van még benne egy plusz szereplő, aki a saját démonaival küzd, és magában beszél, de ezen kívül mindent leírtam – max azt nem, hogy a helyszínek még ismétlődnek is ezen rövid idő alatt) a játék, de pillanatok alatt véget is ér. Bár a leírtak tükrében ez még akár pozitívum is lehetne. Már készítettem is elő a megtisztelő hármas pontszámot, aztán erőt véve ellenérzéseimen, meg a sértettségemen, kipróbáltam a menüben lévő Shooting Galleries-t.

Az itt található ráadás játékmódok alapja pedig egy remek kis rail shooter, amihez ugyan majdhogynem nélkülözhetetlen (a pontos célzás érdekében) a Move, illetve a 360-as verzióhoz csatolt puska, ám ezekkel, és esetleg egy ismerősünkkel együtt nyomva kifejezetten jól szórakozhatunk. Jönnek a vadállatok, meg a szarvasok, madarak, zúz az árkádos zene, és dumál a játékot levezető fickó, mi pedig önfeledten puffogtatunk mindenre, hogy extrákat és pontokat szedjünk ki az áldozatokból. A négylábúakhoz a távcsöves, a szárnyasokhoz meg a sörétes puska az ideális fegyver, ezeket váltogatva nyomhatjuk le a 2-3 perces, vagy éppen kicsit hosszabb meneteket (attól függ, melyik játékmódon belül indulunk neki a kihívásoknak). Rekordokat állíthatunk fel, amiket aztán kihívásként alkalmazva állíthatunk be, de összességében maga a hangulat az, ami ebben a változatában eladja a játékot. Kár, hogy mindez csak extra, és az alapnak betett játékmód nem sokat ér – utóbbit egyszer lenyomjuk (meglehetősen unottan), aztán jön az árkádos lövölde, ami jó móka lehet. Egy darabig. Ráadásul összehasonlíthatatlan a farkasok és medvék gyilkolászása, mondjuk egy House of the Deaddel, ami azért kicsit más műfajt képvisel.

Kicsit csalódott vagyok, bár meglepni most már nem sikerült. A Cabela's sorozat nem most kezdte a mélyrepülést, de talán most ért annak az aljára (mondjuk mindig van hova süllyedni), amit a szinte értékelhetetlen, következetlen, ötlettelen kampány bizonyít. Két és fél óra a semmiért. Úristen. És ebből a legizgalmasabb pillanatokat a három menekülős szcéna tartalmazza, amelyeknek összideje nagyjából tíz perc alatt van. A Shooting Galleries menüpontban található játékmódok okozhatnak némi élvezetet, de ezért tízezer feletti összeget kiadni, hááát, szerintem van jobb lemez is, amibe belefektethetsz. Én legalábbis nagyon dühös lennék, ha mindezért pénzt adtam volna ki.

Remélem, lesz még Outdoor-epizód, amiben ismét a vadászaté lesz a főszerep, és amelyben rejtőzködéssel, nagy túrákkal, a feromonok alkalmazásával érhetünk el sikereket, miközben talán egy állat virtuális életét sem kell elvennünk, mert nem köteleznek minket a lövöldözésre, hanem megmarad az a szuverén jogunknak, a szabadság érzetével együtt.







CABELA'S SURVIVAL: SHADOWS OF KATMAI



4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Fun Labs***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

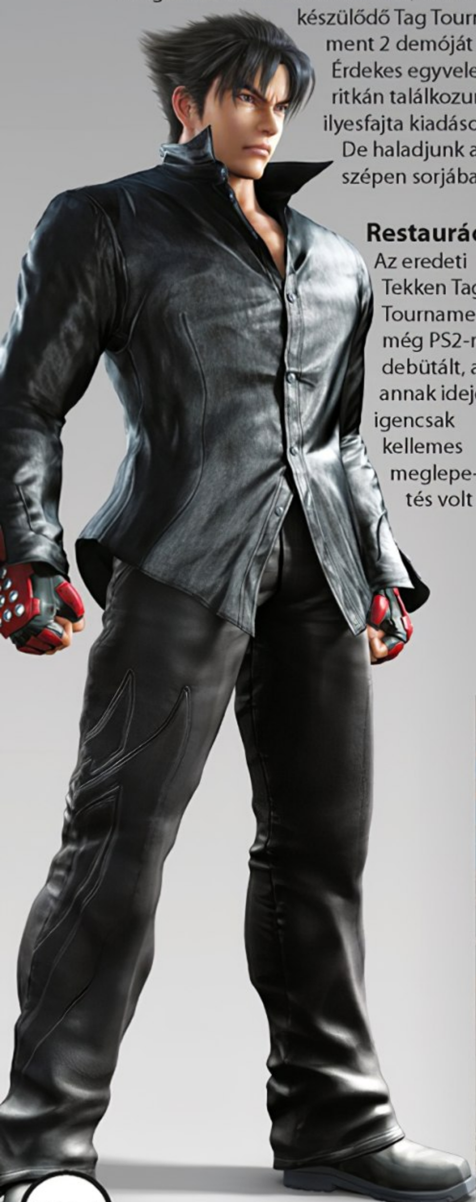
TEKKEN HYBRID

Csihipuhiság!

Manapság szuperhősökkel és Street Fighterekkel piszkoskodhatunk leginkább, vagy Halálos Küzdelemben szerezhetünk magunknak kellő respektet, ha a verekedős játékokról van szó, de ne feledkezzünk el arról, hogy van nekünk egy sorozatunk, mely a legmenőbb hajviseleteket, és a legsajátosabb 3D-s harcrendszert szokta számunkra prezentálni. Így van, a Tekken-szériára gondoltam, mely mostanság picit eltűnt a szemünk elől, ám a nemrég megjelentetett, Hybrid-alcímmel aposztrofált pótlék megpróbál enyhíteni a fanatikusok szenvedésein, míg eljön a hetedik fejezet. Hogy mi is lenne ez a hibrid? Talán egy remek csemege az Iron Fist Tournament rajongóinak? Mindjárt meglátjuk!



A TH nem egy teljes értékű epizódja a sorozatnak, viszont nem is egy önmagában árválkodó játék: a korongra felpakolták az eredeti Tekken Tag Tournament HD-verzióját, a nyáron debütált Tekken: Blood Vengeance CG-animációs filmet, valamint a készülődő Tag Tournament 2 demóját is. Érdekes egyveleg, ritkán találkozunk ilyesfajta kiadásokkal. De haladjunk akkor szépen sorjában.



Restauráció

Az eredeti Tekken Tag Tournament még PS2-re debütált, ami annak idején igencsak kellemes meglepetés volt a verekedős játékok szemelvényén. Széles körben szerzett szép elismeréseket az innovatív tag-rendszerével, vagyis hogy immáron nem csak egyedül, hanem egy csapattárs segítségével rúghattuk szét bárki popóját. Persze nem egyszerre irányítottuk a két embert, hanem kedvünk szerint váltogathattunk köztük, s a lényeg mindig az volt, hogy aki éppen küzd, az ne kapjon K.O.-t, mert akkor vége a meccsnek. A régi TTT egész jól néz ki a restauráció után, nagyszerű látni a már megszokott helyszíneket és karaktereket 16:9-es képarányban, frissített textúrákkal, és remekül futó 60fps-sel. Bár azért látszik, hogy ez a játék eredetileg nem erre a generációra terveződött, ezért aki nem játszott anno az eredeti TTT-tel, vagy a korábbi Tekkenekkel, annak picit karikaturisztikus lehet a hatás, de bennem kedves emlékeket ébresztett fel. A parallax csúsztatás ugyan kicsit nyögvenyelős (A parallax scrollozás: videojátékos körökben is használt fogalom, elsősorban a régi, 2D-s platformjátékok alkalmazták szívesen ezt a módszert, melynek lényege, hogy a különböző háttérobjektumokat egymáshoz képest eltérő sebességgel mozgatják, így a szemünket picit megtévesztve, ezzel egyfajta mélységérzetet emulálnak. Jó példa erre, ha az autóban kuksolva az ablakon keresztül sasolod az elsuhanó tájat, észreveheted, hogy a hozzád közelebb lévő tárgyak sokkal gyorsabban távoznak látószögedből, mint a távoliak.), de annyira azért nem zavaró. Viszont a grafikai tunningon kívül, és azon, hogy immáron Trophy-rendszerrel is felruházták a játékot, semmi más újítás nem került abba, minden maradt a régiben. Továbbra is megvan az Arcade, a Survival, vagy a Time Trial mód, és még a mókás Tekken bowling sem hiányzik. Azonban az online opció kihagyásával nagy ziccert puskáztak el a fejlesztők.

Film recenzió

A Tekken: Blood Vengeance akár egy jó film is lehetne, ha azt nézzük, hogy a forgatókönyvet a Cowboy Bebopot is jegyző Dai Sato írta, a rendezői székben a Tekken 5-6 nyitó jelenetét megalkotó Youchi Mori ült, és az egész produkció elkészítésének feladatát a Digital Frontier vállalta magára, akik többek közt már elkövettek egy Resident Evil: Degenerationt, és egy Appleseedet is. A történet a Tekken 5 és 6 eseményei közt játszódik, mikor Jinnel az élén a Mishima Zaibatsu, és a Kazuya által vezetett G Corpora-







tion verseng, hogy egy titokzatos gimnazista srácot megtaláljon, a további, misztikus génkísérletek miatt. A két óriáscég harcába és kutatásába csöppen bele a két fiatal leányzó, Xiaoyu és Alisa, kiknek egymással való versengése, majd barátsága vezet el a végső konfliktushoz, ill. megmérettetéséhez. A CG-animációk lenyűgözőek, ugyanúgy, mint a Final Fantasy: Advent Childrenben, s hasonlóan, dinamikájukban jól koreografált harci jeleneteknek, és monumentális pusztítás-orgiának lehetünk tanúi. A női karakterek (főleg a két főszereplő) egyébként cefetül jól néznek ki, ki ne szeretné a tini iskolás lányokat az egyenruhájukban (s talán némi leszbikus hajlam is felfedezhető köztük). Néha viszont olyan volt a film, mintha egy romantikus tini vígjátékot néznék, és a két lánykarakter olykor inkább idegesítő, mintsem cuki. Persze a Tekken világától nem áll annyira messze a kawaii (cukkancs, aranyos) attitűd, de jelen film esetében mindez kicsit túlcsordult a kelleténél, s a komolyabb hangvétel így enyhén ellaposodott. A történet, és főleg a befejezés abszurd a drámaisága miatt. Számomra picit csalódás is lett a film. Ismét az volt az érzésem, mint anno a Final Fantasy: The Spirits Withinnél, hogy miért kellett ezt a látványt elpazarolni egy ilyen történetre?! De egyszer jó megnézni, a fanok pedig még több Tekkenes poént, szereplőt is felfedezhetnek, s mindezt Bluray minőségben, digitális 3D-ben. Magyar szinkron vagy felirat, sajnos nem található a lemezen, de ha ez vígasztal, van benne sugármeghajtású pandamaci-lovaglás!

Prologue

Az eredeti TTT nem véletlenül volt az egyik legjobb rész a sorozatban, így nem hiába készül a folytatása, melynek demo-verzióját (Prologue névre keresztelve) is ki lehet próbálni a Hybridben. Emlékszem, mikor anno megvásároltam a PS1-emet, s a hozzá kapott demolemezen rajta volt a Tekken 3 miniatűr változata (bár nem ez volt az első találkozásom a sorozattal). Csak Eddy és Xiaoyu volt választható (2-2 kosztümmel), de heteket játszottam vele, annyira jó volt tolni, s kigyakorolni az összes menőbb ütéskombinációt. Ezek a nosztalgikus emlékek, érzések kerítettek ismét hatalmukba, mikor a Tekken Prologue-ot próbáltam ki. Mindösszesen 4 karakter választható: Alisa, Devil Jin, Kazuya és Xiaoyu, de mindannyian úgy néznek ki, mintha most léptek volna ki a Blood Vengeance-ből, egyszóval gyönyörűen ki lettek dolgozva. Egy párost kiválasztva négy menetet küzdhetünk, négy különböző pályán.
A helyszínek szépen kidolgozottak, jól illeszkednek a Tekken világába, de az agyamat azért nem dobtam el tőlük. Újdonság, hogy a falakon keresztül is átverhetjük az ellenfelet, s ott már a tag-csapatunk másik tagja várja, de például a padló továbbra is gyorsan összeforr, miután törés keletkezett rajta. Csak az Arcade-módot próbálhatjuk ki, de azt akár ketten is tolhatjuk egymás ellen, valamint a model viewer-módban közelebbről, vagy akár mozgás közben is megcsodálhatjuk a karaktereket (és azt is, hogy, mi van a csajok szoknyája alatt). A játékmenet egyedüli újítása a Tag Assault nevű funkció, melynek segítségével egy kombó alatt dinamikusan tudunk váltani a két karakter között, így felváltva tudunk hosszabbnál-hosszabb hitcombo-kat csinálni. A Tag Assault eredménye, hogy akár mind a négy karakter is jelen lehet a küzdőtéren, s nem tudom, hogy hibae, de volt olyan, hogy pont abban a pillanatban csaptam le a gépre, mikor váltott volna a társra, aminek eredményeképp egyszerre rugdostam mindkét ellenfelemet a földön, akik így egy jó ideig nem tudtak felállni. Összességében jó kis előétel a Prologue-verzió, és elég könnyű trófeákat szedhetünk ki belőle, de nekem picit kevés volt az újítás, s a grafikai demonstráció (bár azért szép az is). Remélem, kicsit faragnak még az új TTT-en, ill. a fejlesztők még nem fedték fel minden kártyájukat, hogy majd a következő évben megkapjuk az új, mindenkit leTAGlózó elit verekedős játékot.

Kell-e nekem eme Tekken?

A Tekken Hybrid olyan, mint egy jó gulyásleves. Sok minden van benne. A renovált régi epizód elég jól sikerült, ha kimaradt volna valakinek, vagy például pótolni szeretne az illető, mert az eredeti példányát elveszítette, vagy ellopták azt tőle. A Prologue-verzió nem túl hosszú, de jó néhány kellemes órát okozhat, s annak végre bepillantást enged az új fejlesztésbe, aki már nem bírja cérnával, és mindenképp ki szeretné azt próbálni.
És ha azt vesszük, hogy egy teljes Bluray film is megtalálható a korongon, s ha megnézzük, mibe is kerül manapság egy ilyen mozi, akkor egész jó vételnek számít a Tekken Hybrid. Bár én még várnék vele egy picit az árcsökkenésig, hisz ennek a gulyáslevesnek az a baja, hogy hiába áll jó összetevőkből (TTT HD – zsír, Blood Vengeance – hús, Prologue – fűszer), számomra nem tekinthető főételnek (még ha másnak azzá is váhat), csak étvágygerjesztőnek, s így egy idő után sajnos hamar megunható…





TEKKEN HYBRID

7

Kiadó: *Namco*
Fejlesztő: *Namco*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

JediEco

TESZT

SINGSTAR: BACK TO THE 80S

| X360 | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |





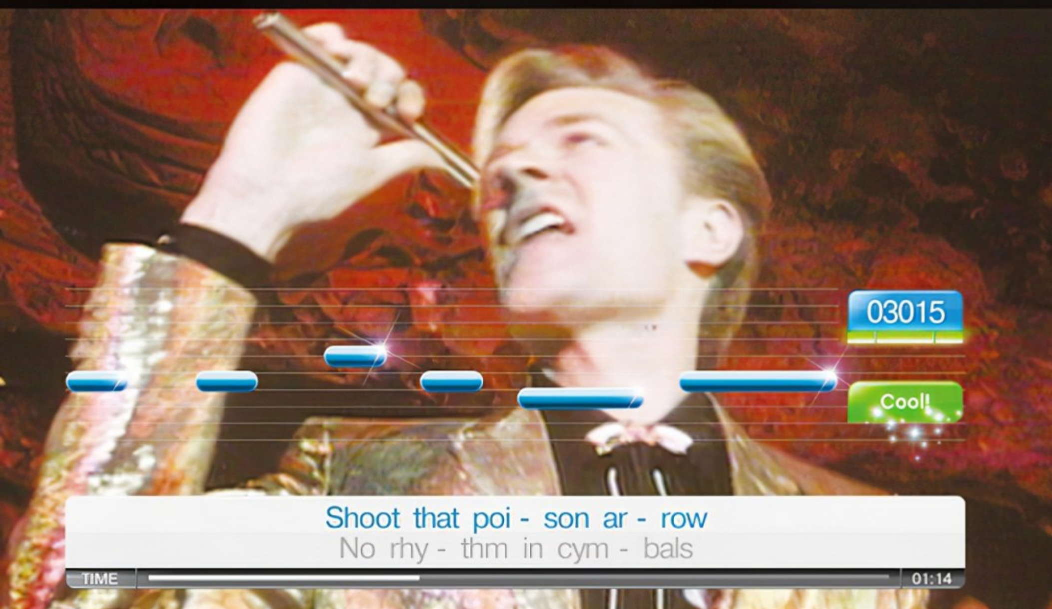
Nem tudom, létezik-e olyan játékos e Föld kerekén, aki figyelemmel kíséri a Sony exkluzív karaoke-sorozatának, a London Studio által készítetett SingStar-szériának a pályáját, számomra azonban teljesen a semmiből érkezett meg a Back to the 80s alcímmel ellátott legújabb epizód. Jó pár hónapja, a Konzol Magazin 8. számának hasábjain két SingStar-részt már górcső alá vettem – melyek közül az egyik a gitározás, míg a másik a táncolás felé kacsintott ki –, ám a sors ismét úgy hozta, hogy a néhány hete megjelent, a '80-as évek zenei világát elhozni próbáló SingStar: Back to the 80s is az én asztalomon landolt.

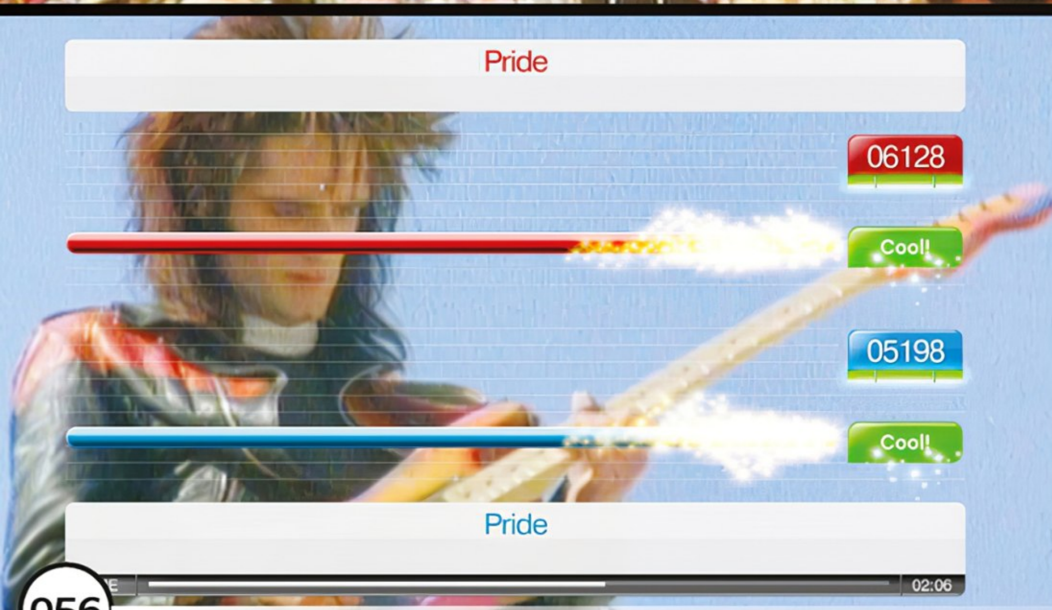
Azt gondolom, hogy egy olyan játéknak az alapjait bemutatni, aminek az évek során már több mint 30 epizódja jelent meg a különböző PlayStationökön, nem különösebben érdemes. Azonban nem árt említést tenni a fellelhető újításokról. A felsorolást ugyan szívesen elkezdeném, de sajnos nincs mivel. A játék töltőképernyőjétől kezdve, keresztül a menürendszer felépítésén, egészen magáig a tényleges gameplay-ig ez a cím dettó ugyanazt nyújtja, mint a korábbi epizódok. Persze felmerülhet a kérdés, hogy minek változtatni azon, ami jó? Nos, ennek a kérdésnek a megválaszolását már rátok bízom, én inkább az anyagban megtalálható zeneszámokra koncentrálnék.

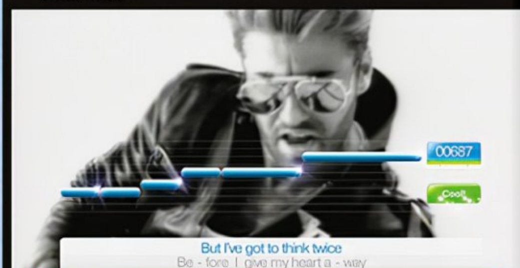
Mint ahogy a progi címe is rámutat, a game egy teljes korszakot, a '80-as évek zenei világát igyekszik feldolgozni, hozzáteszem, nem túl nagy sikerrel. A játék lemezén ezúttal is összesen 30 előadó, illetve együttes ugyanennyi nótája található. Az összes énekes és banda nevének felsorolásától most eltekintenék, következzen inkább néhány a sorból, a teljesség igénye nélkül. Számomra az ismertebb nevek közt szerepelt George Michael a Faith című dalával, valamint a szintén George Michaelhöz köthető Wham! a Freedommal. A Beastie Boys a Fight For Your Righttal, illetve Elton John is egy ismert, és anno sokat játszott művével, az I Guess That's Why They Call It The Blues-zal képviselteti magát. Választható egy Duran Duran-track, a The Wild Boys, de ott a Tight Fit Lion Sleep Tonight című örökzöldje is. Még egy nagy visszatérő is helyet kapott a korongon, mégpedig az elmúlt esztendőben ismét rivaldafénybe kerülő Sade, a '84-ben berobbanó Your Love Is Kinggel. Rajtuk kívül nagyjából még két tucat művész előadása található meg a Blu-ray korongon, de további zeneszámokkal lehet bővíteni a repertoárt a SingStar Store virtuális felületét használva.

A dalok kiválasztásánál már korábban is alapfunkciónak számított a hangvezérléssel történő válogatás, így természetesen ez a funkció ismét rendelkezésre áll. A számokat ezúttal is lehetőség lesz párosan előadni, ami történhet kooperatív módon, illetve egymás elleni felállásban. Mint említettem, a játék felépítésének alapjai nem változtak: a szoftver által a háttérben futtatott eredeti videoklipre felpakolt dalszövegek mellett a hangszínmértékek játszanak kulcsszerepet, melyeket megfelelően kiénekelve zsebelhető be a siker. A játék pontok formájában jutalmazza az énektudásotokat. A trackek teljes hosszban, illetve rövidített verzióban is elérhetőek. A progi ugyan nyújthat kellemes órákat egy házibuli alkalmával a retro partiban résztvevőknek, ám sajnos jó eséllyel még a korszak rajongói is fanyalogva fognak a tartalomra tekinteni.

A szoftverrel igazság szerint a legfőbb problémám nem az volt, hogy még csak minimális változtatást sem voltak hajlandóak alkalmazni az anyag felépítésben, hanem az, hogy a '80-as évek zenei világának csak egy szegmensét, az érzelmesebb oldalát pakolták fel a korongra. Hiába pörgettem végig az albumokat, nem találtam egyetlen Bon Jovi, U2, Metallica, Sting, Billy Idol számot sem – és még sorolhatnám tovább a korszak ikonikus előadóit, és legendás együtteseit, akik elkerülték a SingStar '80-as évekbeli válogatását. A London Studio karaoke-sorozatának korábbi lemezei közt voltak már sokkal ízlésesebben válogatott darabok is. Talán a következő, feltehetőleg néhány hónap múlva megjelenő újabb állomás jobban fog sikerülni.







SINGSTAR: BACK TO THE 80S

5

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***SCE London***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: **-**
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Foxhound

DreamWorks

Puss in Boots: The Video Game

En garde!



Filmből készült játékadaptációhoz mérten a megszokottnál jóval nagyobb kedvvel és lelkesedéssel hoztam el a tesztelésre szánt Puss in Boots-ot, ami elsősorban magának a főhősnek tudható be. Ha fogalmazhatunk így, Csizmás Kandúr tulajdonképpen a macskák Nathan Drake-je: imádják a nők, mindennapi életének szerves részét képezik az életveszélyes szituációk, és számára nem létezik olyan szorult helyzet, melyet ne úszna meg szárazon. Bár akadnak gyenge pontjai – ilyen például a gombolyag, ugyanis ez az ördögi eszköz könnyedén eltereli a figyelmét –, azokat ellensúlyozza a kitűnő kardforgató képességével, gitártalentumával, valamint mexikói akcentusával. Arról nem is beszélve, hogy emellett csizmát és kalapot hord – mindezek fényében mégis ki merné kétségbe vonni, hogy korunk animációs filmjeinek egyik legtökösebb karakterével van dolgunk?
Egy szó mint száz, a Shrek második epizódja óta érett már, hogy a kalandvágyó vörös macsek is kapjon egy saját, egész estés animációs alkotást, amit én személy szerint sokkal jobb ötletnek tartok, mint lehúzni még egy réteget a zöld ogre bőréből. A stuff alaptörténete ugyanaz, mint a filmé, a pályák közti átvezetők azonban nem onnan lettek kiragadva (mondjuk én kedvelem ezt a megoldást), inkább képregényes stílusban ismertetik velünk az eseményeket. A sztori részleteibe most nem mennék bele, tekintettel azokra, akik meg kívánják nézni a Csizmás Kandúr kalandjait.



Fontos leszögezni: a Puss in Boots-hoz ugyan nem alapkövetelmény a Move megléte (az X360-as verzióhoz kell egy Kinect), hagyományos irányítással azonban valamelyest csorbul az élmény, vagy legalábbis érezni fogjuk, hogy elsősorban nem kontrollerre szabták a programot. Eszköz hiányában a fagyival történő hadonászást a két analóg kar váltja ki, ám szerencsére azokkal is remekül lehet boldogulni. Noha egyébként sem fogunk észbontóan nagy nehézségekbe ütközni, a game egyszerű játékmenetéről rögtön lerí, hogy hosszabb távon leginkább a fiatalabb korosztálynak szórakoztató. Lényegében a kardozós részek alkotják a program gerincét, és szerintem itt a legfeltűnőbb a Move hiánya; a küzdelmek ugyanarra a sémára épülnek, azaz körénk gyűlik 4-5 rosszfiú, de egyszerre csak egyikükkel kell foglalkoznunk. Bevallom, nekem nem igazán sikerült rendszert találnom a párbajokban – a jobb analóg vad ide-oda rángatásával a vörös macsek fénysebességgel forgatta a kardot, aztán előbb-utóbb csak megadta magát a szemben álló delikvens (időnként persze ellentámadásba lendülhet, ilyenkor védekeznünk kell). Azért ez a megoldás egy idő után baromira fárasztóvá és unalmassá tud válni, de szerencsére kamatoztathatjuk egyéb képességeinket is: ezek közül a legkevésbé érdekes, ám annál hatásosabb mozdulat a szimpla rúgás, amivel egyrészt nyerhetünk némi teret, másrészt egy-egy a pályán található csapdába is belökhetjük az ellent. Egy másik, az előbbinél sokkal kegyetlenebb módszer az éles karmaink használata – mégiscsak macskák volnánk –, amikor a kiszemeltre ráugorva, hangos vinnyogások kíséretében agyon karmoljuk a célpontot. Azonban mindkét opciót magasan veri egy harmadik, amikor egy gitár segítségével táncra perdítjük a rosszfiúkat, majd amikor már végképp eltereltük a figyelmüket, megsimogatjuk a fejüket a hangszerrel. Mi ez, ha nem stílusosság? Természetesen ezeket a speciális támadásokat nem megállás nélkül, hanem egy csík feltöltődése után tudjuk bevetni, de ennek abszolválása nem tart hosszú ideig.
A küzdelmeket sűrűn szakítják meg a különféle platformer szakaszok, amik összességükben szórakoztatóra sikerültek, csak éppen ügyességet nem igényelnek, mivel a program még az előrehaladást is intézi helyettünk, nekünk csak ugrani, illetve navigálni kell. Ez a már-már túlzott egyszerűség valahol kifejezetten jót tett a játékmenetnek, néhol pedig épp ellenkezőleg, teljes unalomba fullasztotta azt.

Summa summarum, nekem több kellemes percet okozott a Puss in Boots, mint kellemetlent, plusz a Csizmás Kandúr karakterét is nagyon csípem, szóval semmiképp nem érzem feleslegesnek a teszteléssel eltöltött időt. Ugyanakkor azt se mondanám, hogy mindez pusztán optimista hozzáállásomnak tudható be. Véleményem szerint, ha minden adaptációnál ez lenne a minimum szint, nem lenne okunk panaszra, mert a game ugyan nem első osztályú, de legalább szerethető, és ez sokszor már önmagában elég.

PUSS IN BOOTS: THE VIDEO GAME



6

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Blitz Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY · METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER · METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

A három királyok

Miről szól a Metal Gear Solid? Ezt a kérdést szegezte nekem egy jó barátom pár héttel ezelőtt. Nyögdécselve elmerültem a gondolatok tengerében, és fogalmam sem volt, mit is mondjak. Kezdjem el ecsetelni a történetet? A játékmenetet analizáljam, vagy netán a karakterekről beszéljek? Aztán rájöttem, hogy ezt így nem lehet röviden szavakba foglalni. Az MGS ugyanis egyszerűen ezeknél sokkal többről szól. Ekkor éreztem, hogy nem ott fogok neki kielégítő választ adni. Amikor aztán Gábor felhívott, hogy le kéne tesztelni a HD Collectiont, tényleg rettenetesen örültem, hiszen ennek a kérdésnek köszönhetően érlelődött bennem egy gondolat, amit egyszerűen ki kellett mondani, szavakba kellett önteni.

Bár őszintén szólva az utóbbi időben már kezdett kicsit elegem lenni a HD-kollekciókból, azt hiszem ez tényleg az a széria, aminek mindenképpen kijár egy. A tartalomtól szétfeszített lemezen helyet kapott a 2001-es második rész, a Sons of Liberty, a múltba merengő Snake Eater, és a tavalyi Peace Walker. Természetesen mindhárom rész immáron nagyfelbontásban élvezhető, valamint trófea-, illetve achievement-támogatást is kaptak (ezúttal csak az amerikai PS3-as verziót teszteltük, mert az európai multiplatformos megjelenés messze még).

Snake és Raiden kalandja ugyan kiállta az idő próbáját, az Outer Heaven megalakulása a kis kézikonzol hardveres limitjeit kineveti, a korong vizuális ékköve azonban egyértelműen Snake Eater. A felbontásnak köszönhetően egyszerűen újszerű hatást kelt a még a mai napig elismerésre méltóan részletgazdag dzsungel, de az igazi újítást a teljesen stabil 60fps nyújtja, melynek köszönhetően a harmadik rész gyakorlatilag új vizuális hatást kelt. Az átvezető videókon, melyek a sorozat lelkét képezik, már korukban is érezni lehetett, hogy bizony 16:9-re tervezték mindet, ezért egy nagy, fekete keretbe kerültek, melyekbe a feliratokat helyezték, de most végre méltóképp tündökölnek, teljes képernyőn, és szebbek, mint valaha. A két nagygépes epizód játékmenet terén nyilván nem változott, amiről viszont már ejtenék pár szót, az a Peace Walker.

Ahogy másfél évvel ezelőtt, a Konzol első számában is leírtam: a PW irányítása olyan jó lett, amennyire azt a hardver megengedte. De itt most egyszerűen többet enged meg, így teljesen objektíven jelenthetem ki, hogy ha a Snake Eater új vizuális élményt ad, akkor ez játékmenet terén teszi ugyanazt. Aztán ott vannak még a trófeák/achievementek, melyekkel remekül el lehet szórakozni, elvégre szép kis gyűjtögetést követel meg egy részük, de ezek mellett tovább növelik a szavatosságot az egyéb extra tartalmak, hiszen mindkét nagygépes epizódnak a bővített verziója került a lemezre. Így aztán a második rész Snake Tales sztorijai és VR missziói, valamint a harmadik epizódhoz mellékelt két kötelező klasszikus, a Metal Gear és a Metal Gear 2: Solid Snake is ránk vár. Ezek, párosítva az alapból a széria legnagyobb tartalmát felvonultató Peace Walkerrel (ez továbbra is döbbenetes), egyből garantálják is a 100+ órás élvezetet.

Mindegy, hány HD-kiadást láttam már eddig, mostantól mindent ehhez tessék mérni: új mérce állt fel, számomra legalábbis mindenképp. Ha nagyon-nagyon szőrösszívű akarok lenni, akkor annyit halkan megjegyzek, hogy a PW-ben néha azt éreztem, hogy – a GoW: Chains of Olympus HD-verziójához hasonlóan – néha kissé túl csupasz, egyszerű a környezet, és ez kis képernyőn egyáltalán nem szúr szemet, de szerencsére mindez csak nagyon ritka jelenség. A hangok pedig... Harry Gregson-Williams csodálatos, szívhez szóló dallamai szebben zengnek, mint valaha, a dzsungelt, az őrök lépteit, vagy éppen a puskák gyilkos robbanását pedig úgy hallod, mintha ott lennél.

Az újoncokra gondolva, ejtenék azért néhány szót a három szoftverről, amely a lemezen lapul. Bár ha tehetném, mindegyikről egyenként négy oldalt írnék, hely szűkében megpróbálom tényleg csak tömören vázolni, melyik epizód, mit is kínál. Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha megjelenés szerint haladunk, és én igazából a végigjátszásra is ezt a sorrendet ajánlom, hiszen játékmenet terén így lesz a legkönnyebb átlépni egyik részből a másikba. Persze akkor sincs semmi gond, ha kronológiai sorrendben halad az ember, én például így tettem, bár nekem ez már a sokadik menet volt mindhárom Solid-sztorival.

Az MGS2 két évvel az első rész után veszi fel a fonalat, és Solid Snake-et, valamint a rejtélyes új hőst, Raident helyezi a középpontba. Azt gondolná az ember, hogy mivel egy tíz éves szoftverről beszélünk, azt megfogta már az idő vasfoga, és esetleg elavultnak hathat egy friss játékosnak. Szerencsére erről szó sincs, a SoL még mindig egy remekül







felépített játékmenetű, hatalmas tartalommal teletűzdelt, igazi, érett ÉLMÉNY. Bár sokak által a sorozat leggyengébb láncszemeként van fenntartva, kétség kívül a legintelligensebb, legkomolyabb történettel rendelkezik, noha valóban, kevesebb szenvedéllyel, mint többi társa. Akármikor is játszom a Sons of Liberty-vel, mindig lenyűgöz az a játékmechanikai komplexitás, az a rengeteg lehetőség, melyet korához képest nyújtott, és melyek még ma is példaértékűek. Az könnyen meglehet, hogy Raiden története nem a széria legerősebbje, de ahhoz sem férhet kétség, hogy ez az, amely leginkább megelőzte korát.

A Snake Eater visszarepül 1964-be, és Naked Snake (a későbbi... najó, az újaknak nem spoilerezek) történetét mutatja be, a dzsungel mélyére küldve a játékosokat. Amellett, hogy a videojátékos történelem egyik legszebb, legkönnyfakasztóbb meséje, játékmenet terén is a HD-trió leginkább komplex darabja. Attól a pillanattól, hogy a nyitó videóban földet érsz, egészen addig a percig, amikor a stáblista gördül le előtted, te magad is a dzsungelben leszel, és te leszel a valaha volt legdicsőbb katona. Itt debütált az azóta már elengedhetetlen CQC is, mely talán még nem volt annyira kiforrott, mint a negyedik részben, de remek újításnak bizonyult, és a mai napig nagyszerűen használható. Magáról a sztoriról itt tényleg nem szeretnék túl sok konkrétumot elárulni, erről ugyanis oldalakat lehetne ömlengeni, de én csak annyit mondok: ha az MGS3 szól, te hallod. Ha az MGS3 mutat, te látod. Ha az MGS3 megy a gépben, azt egyszerűen érzed. A Snake Eater egyértelműen a HD Collection fénypontja, és a videojátékok történetében is egy jelentős mérföldkövet képvisel, nekem mai napig egyik személyes kedvencem.

A Peace Walker pedig betölti azt az üres teret, ami a harmadik és az első rész között tátongott, és csapatot kovácsol össze a különálló epizódokból. Egy csapatot melyet te vezetsz. Ez nem csak a történetre, de a játékmenetre is értendő, elvégre a PW igazán co-opban mutatja ki a foga fehérjét, és mivel ez a nagygépes verzión is elérhető (sőt PS3-ról is játszhatsz a PSP-sekkel!), tényleg teljes az élmény. Ahogy azt már fentebb említettem, a minimális – a hardver gombhiányából adódó – irányítási problémák megszűntek, a három cím közül a Peace Walker vitán felül a legkönnyebben kezelhető (ha úgy tetszik, a mai szempontok alapján a leginkább játékosbarát), és az is egyértelműen kijelenthető, hogy ez lépett előre a legtöbbet.

Konklúzióként, csak annyit tudok mondani, hogy én teljes szívemből ajánlom a Metal Gear Solid HD Collectiont. Ha a széria rajongója vagy, kötelező, ha pedig nem, majd ezáltal az leszel. Három zseniális játék, egy lemezen, jobb formában, mint valaha. Ezek a produktumok tényleg gyönyörű mintapéldát adnak arra, mennyit is adhat egy videojáték, milyen értékeket testesíthet meg egy egyszerű játékszoftver. A Sons of Liberty az igazi intelligencia, mely olyan gondolatokat, filozófiákat vet fel, melyek mögött igaz szavak állnak. A Snake Eater maga a szenvedély, mely addig perzsel, míg könnyeket nem fakaszt belőled. A Peace Walker pedig a fegyelem, ami katonát, harcost farag a játékosból. Hideo Kojima eposza, ha kedve tartja, mélyen elgondolkodtat, vagy akár a szívedbe markol, máskor pedig háborúba küld, ahol tiszta szívből küzdesz. Én azt hiszem, erről szól a Metal Gear Solid.







METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

9

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Kojima Productions***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

rolmanus

TESZT

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3



Még mindig megvan benne az X-faktor!

Nem szeretnék olyan közhelyekkel indítani, hogy „jajj, de csúnya, bőrlehúzós bácsi volt a Capcom már megint", hiszen ebből olvashatunk eleget az interneten. Bár való igaz, hogy szinte senki nem volt meglepődve, mikor az Ultimate Marvel vs. Capcom 3-at bejelentették (talán maximum azon, hogy ilyen korán), a nagy többség azért érdeklődéssel várta, az új arcok hogy szuperálnak, mennyit adnak hozzá az amúgy is remek gárdához. Ben Grimm szavaival élve: most jön a bunyó!

Bár az alapanyag összességében kritikai elismerésben részesült, és élményfaktora nehezen vitatható, mindenki, talán még a legelvakultabb rajongók is érezték, hogy egy-két apróság még hiányzik az MvC3-ból, ami egy csiszolatlan gyémánt. Ott volt például a szerény Single Player-tartalom, az előre jól beharangozott, aztán végül ostobaságként elsült sztori, néhány nem túl jól balanszolt karakter, a kicsit túl szétszaggatóra sikerült X-faktor, és az online spectator-mód hiánya. Ezek ellenére a Capcom és Marvel hősök harmadik nagy osztálytalálkozója remekül sikerült, így evidens volt, hogy ezt megéri újra, kipofozva piacra dobni.



Az Ultimate-kiadás a problémák egy részét remekül orvosolja, egy részével bénán próbálkozik, van amit meg egyszerűen kiröhög. Bár az elöd 36 karaktere bőven kielégítő volt, sok kritika érte a szoftvert, hogy a második részhez képest számbeli visszalépés történt (a magam részéről ezt nem tartottam problémának, a szereplők sokszínűsége, változatossága miatt nem volt szükség egy rakat klónkarakterre), így aztán kaptunk 12 teljesen új harcost. Ezzel egy 48 fős gárdát állítottak elénk, és mivel az új hősök is remekül használhatóak, változatosak lettek, ez egy jó nagy löketet ad a szavatosság javára. Azt mondjuk azért halkan megjegyzem, hogy bár a 48 nagyon szép szám, a két DLC-s karakter kihagyása kissé már közröhej-kategória, de ez legyen a legnagyobb probléma.

A nyolc új pálya is szép gesztus, de ha nem haragszanak a kedves fejlesztők, ezeket nem magasztalnám az egekbe, mert legtöbbjük a korábbi helyszínek minimálisan módosított változatai. Akkor már jobban értékeltem a kicsit balanszolt játékmenetet: rengeteg karaktert gyengítettek, erősítettek, lassítottak stb. Bár személyes kedvencem, Albert Wesker többé nem szuperisteni módban nyomja, csak félisteniben, azt hiszem, objektíven nézve el kell ismernem, hogy a játékmenet előnyére változott: nincs többé egyetlen legyőzhetetlen, vagy éppen egy papírkutya értékét képviselő harcos sem. Az X-faktor sem ad már olyan irdatlan és irreális erőt, hogy a félig halott karaktered is gond nélkül darabokra szedjen három makkegészséges izomtitánt. A spectator-mód végre elnyerte méltó helyét az online játékban, így többé nem kell egyszerű életcsíkokat bámulva végigülnünk a harcokat, míg arra várunk, hogy sorra kerüljünk.



Ami viszont a single player-rész tartalmatlanságát illeti, hiába a rengeteg karakter, ha még mindig nincs hol kihasználnunk őket (természetesen az online és offline versus-módot nem számítva). Senki nem várna el Mortal Kombat méretű challenge towert, vagy sztori-módot, de legalább egy-két extra kihívást igen, ami pár plusz órára lekötne minket. Kaptunk ehelyett egy Galactus-módot, ami bebizonyítja, hogy főbossnak lenni körülbelül olyan izgalmas feladat, mint egydarabos puzzle-t kirakni. A sztorihoz pedig nem igazán nyúltak, továbbra is maradtak a két képkockás befejező videók, ami... nos, még mindig béna. Némivel dögösebb a prezentáció, persze itt nem a grafikai részre, hanem a menürendszerre gondolok, amely sokkal képregényesebb hatást kelt, különösen a karakterválasztó képernyő. A hangok még mindig remekek, a szinkronok egytől-egyig szuperálnak, a muzsika pedig továbbra is ízlés kérdését képezi, hiszen bár szerintem állati hangulatot ad a harcnak, barátnőm például szöges baseballütővel ütné szét a zenék alkotóit.

Bár a bővített kiadás nem nyújt akkora vérfrissítést, mint a Super Street Fighter IV tette anno, de többé-kevésbé remekül kiegészíti az alapanyagot, és akár ennél több pontot is érdemelne, ha ez nem csak második nekifutásra sikerült volna, akkor is csak a rajongói kérések egy részét meghallgatva. Ha eddig haboztál a vásárlással, de már az eredeti is érdekelt, itt a remek alkalom pótolni: ez tényleg a játék Ultimate, avagy végső változata!



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3



8

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

rolmanus

THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE



Letsz Dansz!!!

Annak ellenére, hogy magát a műfajt, és a BEP zenéjét kedvelem, félelemmel vegyes kétkedéssel izzítottam be az Xbox360 – Kinect kombót, hogy nekifogjak a The Black Eyed Peas Experience tesztelésének. Egyfelől a Guitar Hero- és Rock Band-frencsájzért felelős Harmonix-féle Dance Central-sorozatot jobbnak tartom, mint a Ubisofthoz köthető Just Dance-szériát, másrészt felrémlettek a szintén a francia cég által gyártott, és szerintem egyes részeiben igencsak félresikerült Michael Jackson: The Experience legrosszabb pillanatai.
A játékot elindítva két opció közül választhatunk. A Dance Party, ahogyan azt a neve is sugallja, a bulis része a játéknak. Igazából nincs más dolgunk, mint minél pontosabban leutánozni a képernyőn látottakat, miközben a Kinect szorgalmasan vizsgálja mozgásunkat (még azt is figyeli, hogy az egyes elemeket milyen gördülékenyen kötjük össze), és értékeli azt (Majdnem, Ügyes, Nagyszerű és Tökéletes). Itt sajátíthatjuk el leggyorsabban az alaplépéseket, és egyszerre négyen is nyomhatjuk a táncot (akár egymás ellen is). Aki pedig annyira tiszteli a ritmust, hogy rá se lép, az egy Xbox360-kompatibilis mikrofon csatlakoztatását követően bevállalhatja az éneklést (a dalszövegek karaoke-stílusban, a képernyő alsó részén jelennek meg), ezzel tüzelve, vagy éppen őrületbe kergetve a többieket.
A TBEPE egyébként ügyesen nyúlt a rivális Dance Centraltól, ugyanis kinézetre sokkal inkább arra emlékeztet, semmint a Ubisoft saját táncos játékaira. A grafika, ha nem is kiemelkedő, de korrekt: az egyes színhelyek és figurák szépen kidolgozottak, a pörgős átvezető videók, illetőleg a háttérben bulizó digitális statiszták tök jó hangulatot teremtenek, a csapat Motion Capture-rel rögzített táncmozdulatai pedig egészen élethűek (Unreal Engine 3 szevasz!). A BEP állandó koreográfusa, Fatima Robinson is kitett magáért: annak ellenére, hogy az egyes táncok a hozzájuk tartozó alap mozdulatsorok variációiból épülnek fel, a koreográfiák mégis látványosak, és akadnak köztük kifejezetten nehezek.

Ha nem össznépi ugrálásra vágyunk, akkor a Deluxe Experience-re kattintva indíthatjuk el az egyszemélyes kampánymódot. Avatárunk megalkotását követően feltörekvő táncosként vághatunk neki az egyes daloknak. Harminc BEP-nóta közül választhatunk kedvünkre, melyeket négy nehézségi kategória szerint osztottak fel: a Casual-ikon a tánc szempontjából a legkönnyebb, míg a Legendary a legnehezebb dalokat jelöli. A játék viszonylag engedékeny a pontosság tekintetében (vagy csak szimplán őstehetség vagyok), ám a nehézségi szint növelésével a mozdulatok bonyolódnak, a Kinect pedig egyre kevésbé elnéző.

A számok négy teljesítendő részből állnak. Az első három tánccsata során ismeretlen táncosoktól leshetjük el az adott dalhoz tartozó lépéseket, mozdulatsorokat, míg a negyedik pályarészben az addig tanultakból összeállított komplett koreográfiát kell lenyomnunk a BEP segítségével. A TBEPE újdonsága, hogy avatárunk a képernyő bal oldalán látható, nekünk háttal, így nem csupán az utánzandó táncosok mellett felvillanó értékelésekből, hanem digitális másunk mozgásán is láthatjuk, min kell finomítanunk, hogy magasabb pontszámot kapjunk. A másik nagyszerű ötlet, hogy nem kártyaszerű, álló, hanem kis mozgó ikonok jelzik a soron következő lépéseket, ami megkönnyíti a játékot, mert így nem kell sokat agyalnunk, hogy mit kezdjünk kezünkkel-lábunkkal az elkövetkező másodpercekben. Ha mégis elvesztenénk a fonalat, akkor a Dance Coach-opciót aktiválva lassítva, és egy táncoktató hasznos instrukcióinak kíséretében annyiszor próbálhatjuk el a problémás figurát, ahányszor csak szeretnénk. Természetesen minél ügyesebben ropjuk, annál több pontot és rajongót szerzünk magunknak. Utóbbiak nagyon fontosak, mert egy adott koreográfia teljesítéséhez mindig bizonyos számú követőt kell szereznünk, továbbá az új helyszíneket, és az avatárunk felöltöztetéséhez szükséges kiegészítőket (kalapok, cipők, ruhák, tetoválások stb.) ugyancsak rajongóbázisunk méretének függvényében kapjuk meg. Bónusz cuccokat a random BEP-kihívások alkalmával nyerhetünk, ilyenkor a tánc előtt a csapat egyik tagja adott feltételhez (végezz 30 tökéletes mozdulatot, szerezz 100 követőt stb.) köti az új kiegészítő megszerzését.
Ha már kenjük-vágjuk az összes létező táncot, akkor a Choreo-Maker segítségével bármelyik számra saját koreográfiát dobhatunk össze, amit Live-on keresztül megoszthatunk a többi játékossal.
A játékkal kapcsolatban sok rosszat nem tudnék írni, talán csak annyit, hogy az online lehetőségek szűkösek, illetőleg a zenei felhozatal a letölthető DLC-k ellenére is kissé egysíkú, ám aki szereti a BEP-et annak kötelező vétel, hiszen a The Black Eyed Peas Experience mindent tud, ami egy táncolós játéktól elvárható manapság.



THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE

8

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *iNiS*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

Mo

TESZT

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA IMPACT

| X360 | PS3 | **PSP** | Wii | 3DS | DS |



A Naruto-játékok a videojátékos hullámvasút kiváló mintapéldái: hol fent, hol lent vannak. Ez az Uzumaki nevű srác most épp valahol középtájt állt meg, ami abból a szempontból jó hír, hogy a rajongók szinte biztosan többé-kevésbé elégedetten teszik majd le az új részt, az Ultimate Ninja Impactet. Ugyanakkor az is valószínű, hogy ha új vagy a témában, nem ez lesz az a szoftver, ami a rajongás útjára térít majd.



A szokásostól eltérően, most nem egy egyszerű verekedős stuffot kaptunk, hanem sokkal inkább egy akció-kalandjátékot. Ennek megvan az az előnye, hogy a sztori-mód könnyebben tudja pontosan követni az anime, és a manga történetvonalát, ugyanakkor ezáltal a Naruto-világot nem kedvelők végleg ki vannak zárva, még egy sima kis bunyóból is. Szóval akkor ezt szögezzük is le: aki nem szerette a sorozatot, ne is gondolkozzon tovább: ezt most tényleg nem neki találták ki. Vannak ennél jóval „külsősbarátabb" játékok is az ifjú nindzsa főszereplésével, azokkal érdemesebb kezdeni. De ha rajongó vagy, rád vár az igen vaskos Ultimate Road-mód, mely remekül átveszi a sorozat pozitívumait... és néha annak negatívumait is.

Bár a szoftver által teremtett atmoszférában könnyű elmerülni, végtelen repetitivitásába se túl nehéz beleunni. A Dynasty Warriors stílusát követve, a pályákon végighaladva ellenfelek százait fogjuk bedarálni, akik csak arra várnak, hogy... nos, tulajdonképpen nem tudom mire, bántani biztos nem akarnak minket, mert meghalnom az egész tesztelési idő alatt nem sikerült. Bár a bevezető szinteken még a játékmenethez való szoktatásnak tudtam be azt, hogy gyakorlatilag a pályát úgy is végig tudtam volna vinni, ha kifeszítem az analógot, és nehezéket rakok a Kör gombra, később azonban már kezdtem belefulladni az unalom tengerébe, a játék olyannyira nem okozott semmiféle kihívást. Így aztán egyébként hiába is kedvelem a beat'em up-stílust, itt az egész akció egyszerűen értelmetlen gombnyomkodásba torkollik.

Ezt némileg orvosolja a multiplayer, egyes küldetéseket ugyanis lehetőségünk van kooperációban abszolválni egy haverunkkal. Ennek megvan az az előnye, hogy bár előbb-utóbb még így is unni fogjátok az egysíkú akciót, közben legalább beszélgethettek, megihattok egy sört, elmehettek a vidámparkba, mozizhattok, bowlingozhattok és... na szóval értitek, nem fogtok veszíteni, a ráfordított figyelemtől függetlenül.

Na persze azért nem mindenben teljesít középszerűen az új Naruto, vizualitás terén ugyanis még mindig remek az összkép (továbbra is rejtély számomra, hogy a Dragon Ball-játékok fejlesztői miért nem tőlük tanulnak). Bár a környezet néha sivár és egyszerű, a karakterek remek, teljesen rajzfilmes kidolgozottsága ezt könnyedén feledteti velünk. Arról meg aztán nem is szólva, hogy (szintén a Dragon Ballal ellentétben) a szinkronszínészek remek munkát végeztek, ráadásul rengeteg hanganyag került a játékba (pedig féltem, hogy az UMD kapacitásának köszönhetően egy rakat „szövegtekercs" pereg majd le előttünk, ám szerencsére ez nem túl sűrűn történt meg), sőt külön öröm, hogy a japán hangsáv is választható. A prezentációt színesítik továbbá a remek, a harcokba „beépített", QTE-kkel telepakolt átvezetők, melyek nem ritkán tényleg az anime dinamikájával és látványosságával bírnak.

Végtelenül önismétlő és egyszerű játékmenete ellenére a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact olykor-olykor meglepően szórakoztató tud lenni, és sztorihűségének köszönhetően bőven meg tudja nyerni a széria komolyabb rajongóit, a rengeteg extratartalommal pedig hosszú-hosszú ideig le is kötheti őket. És még csak meg sem kell, hogy erőltessék magukat...

A játékot köszönjük Mangekyo022-nek, aki a tesztelés erejéig a rendelkezésünkre bocsátotta a programot!





NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA IMPACT

6

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Cyberconnect2***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

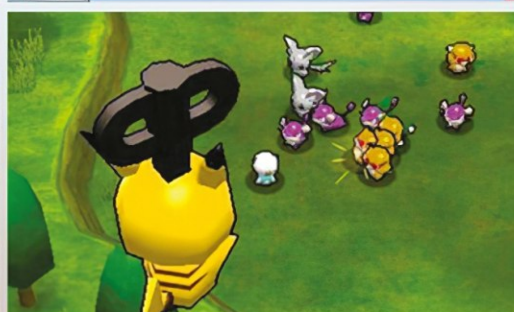
rolmanus











A Nintendo által a Pokémon-világ rajongói igazán elkényeztetve érezhették magukat az évek során, lévén a különböző konzolgenerációkat ostromló széria már jócskán túl van a harmincadik címén is. Pikachu és barátai másfél évtizede, a monokróm kijelzővel rendelkező Game Boyon tették először tiszteletüket, majd szépen sorban jelentek meg a japán konzolgyártó kézi és asztali játékgépein. A Nintendo legfrissebb masináját, a 3DS-t azonban eddig elkerülték a kis szörnyetegek, ám az év végére időzített Super Pokémon Rumble-nek köszönhetően a sorozat rajongói ismét találkozhatnak kis kedvenceikkel, ráadásul első ízben 3D-s megjelenítéssel!

A progi a Nintendo Wii online boltfelületéről már régóta leszippantható Wii Ware-címet, a Pokémon Rumble-t gondolja tovább, így akik már találkoztak az Ambrella 2009-ben megjelent játékával, ismerős megvalósítással és ötletekkel fognak szembesülni. Elsőként három dolgot szögeznék le: jelen teszt alanya ismét egy mellékszál a Pokémon-játékok világában, és nem RPG, továbbá nem a klasszikus értelemben vett, és ismert Pokémonok teszik benne tiszteletüket, hanem játék-Pokémonok. Mennyiségükre igazán nem lehet panasz, mivel egészen pontosan 649 darab különböző játékszörny jelenik meg az anyagban.

A túl mélynek egyáltalán nem nevezhető, sőt még sekélyesnek sem hívható sztori szerint a sötét erők különböző településekről lopnak el varázslatos erővel rendelkező gyógyító kincseket, melyeket gonosz célokra kívánnak felhasználni. A célotok ezen sötét erők megállítása, és a kincsek visszaszerzése lesz.

A stuff látványának megvalósítása izometrikus nézetben fogant, pályái pedig a Mario-játékok által rendszeresített módon kerülnek elővezetésre. Vagyis adva vannak a világok, amik további szintekre vannak felosztva.

A világok végén főellenségek tanyáznak, melyek az általad irányított Pokémonnál jóval nagyobbak. Méretük és nagyobb erejük ellenére azonban a legyőzésük különösebb gondot nem fog jelenteni. Ám amíg eljutsz hozzájuk, több helyszínt is be kell járnod, és több száz játék szörnyecskét kell magad mögé állítanod.

És pontosan ez a Super Pokémon Rumble lényege: vagyis felfedezni a világokat, átküzdeni magad a pályákon ellenfélként megjelenő szörnyeken, a legyőzötteket pedig a saját játék-Pokémon-hadtestedbe állítani. A begyűjtött szörnyekről különböző statisztikákat lehet olvasni, így mindig pontosan tudni fogod, hogy az adott harcban melyikkőjüket érdemes használni. Túlbonyolítva persze abszolút nincs a rendszer, elég, ha csak a támadási ereje alapján választod ki az aktuális karakteredet. A gameplay végletekig való leegyszerűsítésére utal a harcok megvalósítása is, melyekben gyakorlatilag semmi más nem lesz a feladatod, mint az analóg karral a Pokémonod irányítása, és a támadás gomb vad nyomkodása, majd a kifáradt szörnyecskéd lecserélése a csapatod valamely' ép tagjára. A világok végén szereplő óriásszörnyek sem fognak meglepetéssel szolgálni. Majdnem mindegyikük körberohangálással és sorozatos támadással győzhető le. Az anyag vizuális megvalósítása inkább funkcionális, mintsem megnyerő. A felfedezhető területetek közt szerepelnek erdők, mezők, barlangok, strandok, azonban az adott terep témáján felül rettentő egysíkú és üres a helyszínek felépítése, és sajnos semmivel nem mutat túl a megvalósítás a hasonló stílusú, átlagos, vagy az alatti NDS-játékok megoldásain. Amely területek némi színt visznek a kalandozásba, azok az időközönként megjelenő városok, illetve a Battle Royal-arénák. Előbbiben lehetőség lesz vásárolni, gyógyítani és fejleszteni, míg utóbbiban egy elkerített arénában kell helytállnod a többtucatnyi ellenféllel szemben a Pokémon-gyűjteményeddel. A game talán legélvezetesebb momentumait ezek az arénaharcok teszik ki, ám az értékelés szempontjából, meg úgy a játék egészét tekintve ez igencsak kevésnek bizonyul.

A stuff térhatás-megjelenítése igen kellemesre sikerült, érezni a mélységeket, de igazság szerint, mint aktív 3DS-felhasználó, nem tapasztaltam semmi kiemelkedőt ezen a téren sem. A progi támogat kooperatív módot is, amit lokális, vezeték nélküli hálózaton keresztül lehet elindítani. A 3DS-exkluzív Super Pokémon Rumble-t elsősorban a fiatalabb korosztálynak ajánlom, mert mind felépítésében, mind pedig megoldásaiban leginkább az ifjú játékosok találhatják meg benne a számításukat.



SUPER POKÉMON RUMBLE

5

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Ambrella***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***Street Pass***
Felbontás: **-** Hang: **-**

Foxhound

SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER

| **X360** | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

SESAME STREET Once upon a MONSTER

Szülinapozó szörnyecskék

Mialatt az ebben a hónapban befutott kinectes címeket teszteltem, felfigyeltem egy igen érdekes dologra, mégpedig arra, hogy a mozgásérzékelős eszközökre optimalizált játékok zöme borzasztóan szélsőséges – és ezzel most elsősorban nem a minőségre, sokkal inkább a megcélzott közönségre gondolok. Az esetek döntő hányadában nincs egyfajta átmenet, középút „casual" és „hardcore" között; vagy nagyon könnyed, vagy egész embert megkövetelő programokat találni. Példának okáért, visszaemlékezve a Wii-vel eltöltött órákra, általában a barátságos, különböző sporttevékenységeket végző Mii-figurák jutnak eszembe, ellenkező esetben pedig olyan képsorok villannak be, amikor a No More Heroes-ban Travis-szel aprítottam darabokra az utamba kerülőket. Azért mindez nem mindegy, holott szerintem egy jól belőtt aranyközépúttal sokkal nagyobb tömegek lennének vevők az efféle mókára.



Javarészt persze továbbra is a kevés időt felemésztő, ezzel együtt instant szórakozást nyújtó stuffok élveznek prioritást, és hatványozottan igaz ez a Kinectre, ahol valószínűleg a legnagyobb arányban képviseltetik magukat ezek a produktumok. Ugyanebben a mezőnyben indul a Sesame Street univerzumában játszódó Once Upon a Monster is, melyet a frusztráló Winter Stars után kissé félve raktam be a gépbe, ám gyorsan világossá vált, hogy aggodalmaim hiábavalóak voltak.

Elsősorban a lurkóknak hivatott örömet okozni ez a minijáték-kollekció, de a témaválasztásból ez bizonyára rögtön lerí mindenkinek. Elmo, illetve nagydarab, kék barátja (Cookie Monster) rátalálnak egy Marco nevű szörnyre, aki magányosan ünnepelte születésnapját, így a két főszereplő elhatározza, hogy emlékezetessé teszik a lény napját. Ezen aprócska ürügy szolgál a – legfeljebb öt órát igénybe vevő – kalandhoz.

Amit már az elejétől fogva értékeltem a játékban, az maga a mentalitás volt, amivel elkészült: a tesztelés során egyszer sem éreztem úgy, hogy a fejlesztők „kicsiknek készül, nekik úgyis mindegy" hozzáállással hánytak össze valamit. A feladatok roppant változatosak, emellett könnyedén teljesíthetőek, végül, de nem utolsó sorban pedig valóban szórakoztatnak. Ennél több kritériumnak aligha kell teljesülnie egy gyereknél, akinek ugyebár kizárólag az számít, hogy minden úgy történjen, ahogy ő azt elképzeli.

Essen néhány szó a következő sorokban ezekről a minijátékokról! Engem nagyon meglepett, hogy lassan már a huszadik évemet taposom, ennek ellenére baromi jól elvoltam mindegyikkel. A rövid betanítást követően olyan feladatokat kell majd abszolválni, mint például akadályok kerülgetése, Marco felöltöztetése különböző kosztümökbe, de fogunk ritmusra dobolni, táncmozdulatokat lekövetni, kerteket szeméttől megtisztítani (itt kukába kell célbadobnunk), a karunkat szárnyként lóbálva pedig még a sütiszörnyet is magasba repítjük majd – csak, hogy néhányat említsek. Bármelyik feladatról is legyen szó, mindegyikről elmondható, hogy facsipesz egyszerűségűek, valamint nem tartanak hosszú ideig. Attól függően, hogy mennyire voltunk hatásosak, csillagokkal jutalmaz minket a stuff, de egy idősebb embernek nem lesz különösebb kihívás megszerezni belőlük a maximális számot, nekem minden gond nélkül elsőre összejöttek mindenhol, pedig nem hajtottam rájuk külön. Kinectes címeknél ugyan nincs átfogó ismeretem az irányítás terén, de a game ezen elemére sem tudnék panaszkodni: az utasítások mindig egyértelműek, könnyen kivitelezhetőek, plusz a kamera is jól végzi a dolgát. A bevitt mozdulatok, valamint a tényleges végrehajtás között szinte csak minimális késés fedezhető fel, ebből kifolyólag a gördülékenységen sem esik csorba.

Tudnék még mesélni a témához remekül passzoló vizuális prezentációról, illetve egyéb pozitívumokról, de mostanra szerintem kiderült, hogy a Once Upon a Monster kategóriáján belül kiváló minőséget képvisel. Egyetlen, valóban kiemelkedő negatívumként a kissé gyenge szavatosságot tudnám felhozni (mint említettem, durván öt órát vesz igénybe a végigjátszás), de cserébe legalább magas az újrajátszási faktor, továbbá két főt támogató kooperatív módot is kapott az anyag. Amennyiben a Kinect mellett akad egy 6-7 év körüli gyermek is a házban, szerintem nem kérdés, hogy ez egy remek ajándék lehet a fa alá.





SESAME STREET:
ONCE UPON A MONSTER



8

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive***
Fejlesztő: ***Double Fine Productions***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

Winter Stars

Inkább hógolyózz…

Szinte már törvényszerű, hogy mindegyik konzolgyártó mozgásérzékelős kütyüjét sportjátékkal próbálom ki először: így volt ez annak idején a Wii nunchaku-jával, tavaly a Sony „fagyijával", és most a Kinect-tel is. Bizony, a Microsoft kamerája eddig teljesen elkerült engem, azon prózai okból kifolyólag, hogy egyelőre nincs rá megfelelő mennyiségű, a szájízemnek megfelelő program. No, de tesztelőként azért sejtettem, hogy előbb-utóbb úgyis találkozom majd az eszközzel: így is lett, bár jobban tettem volna, ha a Winter Stars helyett a tesztlaborba befutott másik stuffal kezdem az ismerkedést. Cikkem tárgya ugyanis nagyon kellemetlen első benyomást tett rám…



A Winter Stars gyakorlatilag tíz perc leforgása alatt kikészített. Nem fizikailag – idegileg. Minden a kalibrálással kezdődött, ami szerintem legalább annyira kínkeserves, mint a Dark Souls betanító pályája. Akárhogyan állítottam a kamerát, akármerre mozdultam, mindenért hisztizett: túl közel, túl távol, nem megfelelő. Kezdetben azt gondoltam, biztos csak én bénázok, majd hamarosan kitapasztalok mindent. Kíváncsiságból azért feltúrtam az internet bugyrait, és mint kiderült, nem én voltam az egyetlen, aki panaszkodott a játék már-már túlságosan nagy teret megkövetelő igényeire. Ha tőled 2-3 méterre bármilyen nehezen mozdítható tárgy (íróasztal, ágy stb). helyezkedik el, felejtsd el ezt a programot, máskülönben gyönyörködhetsz majd a képernyő felét elfoglaló hibaüzenetben. Az irányítás nehézségeiről már nem is beszélve, ami egyébként akkor sincs a toppon, amikor a külső tényezők alapvetően klappolnának. A Kinect valamiért sosem volt képes rendesen követni a mozdulataimat, ami előbb-utóbb mindig valamilyen bénázással, rosszabb esetben egy verseny bebukásával végződött. Senki sem szeret nehezen kezelhető játékkal szenvedni, és ez hatványozottan igaz a mozgásérzékelésen alapuló darabokra. Itt minden ezen áll vagy bukik: ha az élvezhető irányításig nem jut el az egyszeri player, lehet bármennyire figyelemreméltó a körítés, nem fogja érdekelni. Utóbbival márpedig nincs különösebb probléma: a Winter Stars szám szerint tizenegy különböző téli sportágat vonultat fel, melyeket egy sztorival megfűszerezett szingli-módba préseltek bele. A folyamatos előrejutás követelménye a konstans győzelmekben rejlik, ami az előbb említett nehézkes kezelésnek köszönhetően fokozatosan nehezedik, frusztrálóbbá válik. Hamar el fogsz jutni arra a pontra, amikor már egy csepp késztetést sem érzel majd a folytatáshoz, inkább csak azonnal abbahagynád az egészet. Ebből kifolyólag a karrier-mód hosszúságát – ami az esetek döntő hányadában azért pozitív tulajdonság – sem voltam képes túlságosan nagyra értékelni. Ha valahol, itt tényleg örültem volna, ha gyorsan a végére érek.
Öröm az ürömben, hogy amennyiben elmetrükkhöz folyamodva tudsz keríteni magad mellé egy sorstársat, osztott képernyőn és online egyaránt van lehetőség többedmagaddal játszani. Én mondjuk a multiplayert nem próbáltam ki, de őszintén szólva el sem merem képzelni, mekkora hely szükségeltetik a problémamentes irányításhoz két résztvevő esetén. Ennek tükrében inkább a világhálón történő versengés lehet az alternatíva, mely egyszerre maximum négy főt támogat.

Ha netán még mindig nem döntöttél a vétellel kapcsolatban, tedd fel magadnak a kérdést: beülnél egy olyan vezető mellé, akinek van szép autója, álmából felébresztve is tudja a KRESZ szabályait, de valamiért képtelen rendesen kormányozni? Ha megfogalmazódott benned a válasz, valószínűleg azt is tudod már, miért akarod messziről elkerülni a WS-t: a stuff tartalmilag rendben van, emellett nem is néz ki rosszul (inkább átlagosan), de kinyírja az egészet a gyenge játszhatóság. Hiába nem én vagyok a game célközönsége, így még a téli sport szerelmeseinek sem lesz drasztikusan magasabb a szórakozási faktor. Én mindenképpen azt tanácsolom, hogy nézz másik sportjáték után, mert ennél biztosan akadnak profibb indulók a kinectes mezőnyben – de a Winter Stars akkor sem érne meg közel tíz rugót, ha nem így lenne.





WINTER STARS

4

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***49 Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Star Wars Holiday Special

Drága, egyetlen Martin apunknak annyi teendője halmozódott fel e hónapban (pl. modellt állni Krisznek, aki jelenleg Robert Capa-nak képzi magát; komoly tárgyalások folytatása a limitált plüss Martin-figura elkészítéséről stb.), hogy sajnos nem fért bele az idejébe a mostani Retro megalkotása. Így igentisztelt szerkesztő uram engem kért fel egy rövid helyettesítésre, de nem kell félni Martin-fanok és JediEco-utálók, jövő hónaptól már visszaáll a normál rend! S ha már én kaptam eme megtisztelő feladatot, akkor hamar kitalálhatjátok, miről is lesz szó: STAR WARS! A szűk karakterszám miatt csak a néhány, „valamiért" kétségkívül emlékezetes alkotás bemutatására van lehetőségem, szóval ne is húzzuk az időt, jöjjenek a LEG…-ek!



Star Wars: The Empire Strikes Back (1982 – Atari 2600)

Hölgyeim és Uraim! Íme, ez volt a legelső Star Wars témájú videojáték, mely annak idején hatalmas sikernek örvendett, s a fanatikusok körében mind a mai napig örvend! A Birodalom visszavág emlékezetes Hoth-i csatája elevenedik meg számunkra eme briliáns scrolling-shooterben, melyben a Zsivány osztag pilótájaként szállhatunk szembe a robosztus AT-AT-k ellen. Bár „kábelezni" nem tudunk, mint a filmben, célunk mégis a birodalmi lépegetők dezintegrálása, mielőtt elérnék az Echo bázis generátorát. Ezt többféle módon tehettük meg: vagy több, testre mért lövéssel (a láblövés hatástalan volt) – az Atari-verzióban 48 volt a varázsszám, míg az Intellivisionében csak 30 –, vagy az alkalmanként feltűnő kis villogó pont precíziós eltalálásával. Minden nyolcadik lövés hatására az AT-AT-k színt váltottak, ezzel érzékelhettük, hogy gyengül, ill. lassul a mocsadék (sokan olyan taktikát alkalmaztak, hogy a legelső és legutolsó lépegetőt teljesen belassították, s míg azok tötymörögtek, addig kivégezték a középsőket). Igen sok lépegetőt kell kiirtanunk, melyek balról-jobbra masíroznak rendíthetetlenül, de hál' isten egyszerre mindig csak öten vannak jelen a képernyőn, amit az alsó radaron láthatunk is, hogy épp milyen távolságra is vannak tőlünk. Minden újonnan érkező AT-AT egyre gyorsabban és erősebben tüzel, és természetesen te sem vagy sebezhetetlen, (viszonyítva, milyen erősen tüzelnek) kb. három-öt találat után szevasz-tavasz. Ugyanúgy te is változtatod a színed, ha bekapsz egy találatot, ám bizonyos helyeken landolva meg tudtad preparálni önmagad. Nehézségi szintet is állíthattál (akkortájt ez még magán a hardveren volt megoldva): az egyik ilyen nehezítés a lépegetők megszilárdítása volt, csak a lábainál tudtál elrepülni, mert ha a testénél próbáltad, sebződtél; a másik pedig az AT-AT-k smart-bomb támadása, mely hőkövetős rakéta módjára üldözött egy ideig, de ha eltalált, az instant halált jelentett. Egyébként minden sikeresen túlélt két perc után hirtelen megszállt az Erő, mely 20 másodperc sérthetetlenségben manifesztálódott rajtad. A leginkább a táblás társasjátékairól elhíresült Parker Brothers, és az Atari minden idők egyik legnagyobb példányszámában eladott 2600-as játékát teremtették meg, mely a későbbi konzolokra debütálva is ugyanolyan sikereket ért el, de igazi szépsége a látszatra egyszerű, mégis sajátmagához mérten kidolgozott, igazán élvezetes kihívást nyújtó játékélményében rejlik.



Star Wars (1983 – Atari 2600)

Nem kellett sokáig várni a következő nagy SW-durranásra, hisz egy év múltán az Atari piacra dobta arcade, first person űrszimulátorát, mely színes vektorgrafikával nyűgözte le a játékosokat. Létrejöttében nagy szerepe volt annak, hogy az Atari a hadseregnek fejlesztett szimulátorokat, ami kiverte a biztosítékot az egyik fejlesztőnél, név szerint Ed Rothbergnél, aki a Warp Speed névre keresztelt űrhajós játékát otthagyva kilépett a cégtől. Az Atari közben leszerződött Lucas bácsival, s gyorsan kellett egy játék, így előkaparták a Warp Speedet, kicsit átpofozták Star Wars-osra, és így született meg eme remekmű. A játékban a Halálcsillag elleni ütközetet élhettük át, mint a Vörös 5-ös pilótája, melyet a hullámokban érkező TIE-Fighterek, lövegek támadtak. Nem kellett mindenkit szétlőni, mindig az adott hullám túlélésére kellett hajtani. Az első hullámban a TIE-Fighterek sokaságával kellett megküzdeni, élükön Darth Vaderrel, a második hullámban elértük a









Death Star felszínét, ahol a lézerágyukat kellett kezelésbe venni, majd a harmadik hullámban a Halálcsillag lövegtornyokkal teli középvájatában kellett haladni, mely végén a szellőzőnyílást jól megcélozva, protontorpedó támadással robbanthattuk fel a szuperfegyvert (ha nem lőttél ki mást, csak azt, akkor kaptál egy jókora bónuszpontot, hogy „használtad az Erőt"). S utána mindezt újra kezdhetted elölről, de már jóval nehezebb fokozaton (szóval a három hullám jelent egy „pályát"). Néhány a filmből átvett hang ugyancsak belekerült a játékba, mint pl. a híres „Use the Force, Luke!" is. Több mint 300 milliós pontjával a világrekordot egy Robert Mruczek nevű pasas tartja a mai napig, amit 49 óra alatt ért el. A játékból többféle portolás is keletkezett (C64, Amiga, BBC Micro, ZX Spectrum stb.), és a játéktermi gép verziója volt még lenyűgöző: legyen szó az álló, vagy a „pilótafülkés" verziójáról, mindkettőnek gyönyörű artwork pompázott az oldalán, az irányítópanel pedig az X-Winges változat pontos másolata volt. Korszakalkotó darab, az űrjátékokra való hatása a mai napig vitathatatlan!

Super Star Wars (1992 – SNES)

Ez volt az első SNES-en debütált SW-játék, mely egyben egy vérbeli platformer, s korábbi NES-es elődeihez képest lenyűgöző fejlődés eredményét mutatta, ha azt vesszük, hogy ezt legalább végig lehetett vinni (elődeit szinte lehetetlen volt). A Sculptured Software csapata volt a felelős a fejlesztésért, akik egyébként több SW-játékot is csináltak annak idején, de például besegítettek a Mortal Kombat, és a Doom SNES-verziójának fejlesztésében is. Történetileg az Új Remény eseményeit követi a stuff, bár attól néha eltér, hogy még élvezetesebb legyen, mint platformer akciójáték (pl. C-3PO-t és R2-D2-t nem megvásárolod, hanem kiszabadítod a Jawáktól). Az utolsó boss Darth Vader, a maga TIE Advancedjével, s idővel Han és Chewie is irányítható. A zseniális grafika, a gyönyörű, immáron sztereó zenék és hanghatások, a Mode 7-technika (3D-nek tűnő 2D-s megjelenítés) alkalmazása, és a nehéz, mégis élvezetes pályatervezés eszszenciája adta mindazt, amiért sokan a mai napig rajonganak ezért a játékért. Egyébként készült belőle egy PC-verzió is, mely nem került kiadásra, de néhány évvel később pár rajongónak köszönhetően kiszivárgott; viszont poén, hogy a SNES-verzió volt a szebb. Két folytatása is elkészült (a Birodalom visszavág, és a Jedi visszatér történetével), s 2009-ben Wii-re is megjelent. Számtalan díjat és elismerést bezsebelt annak idején, s nem véletlenül tartják a legjobb SW-os platformernek!

Star Wars: Masters of Teräs Käsi (1997 – PS1)

És végezetül következzem egy kakukktojás, a leges-legrosszabb SW-játék, amivel életemben találkoztam, és aminek nemzetközi fogadtatása sem volt túl rózsás: a Masters of Teräs Käsi, mely nem más, mint egy verekedős játék. A „Teräs Käsi" egyébként egy harcstílus neve lenne a játékban, mely finnül „Steel Hand"-et (acél kezet) jelent… köhhm, a Tekkenben meg Iron Fist (vasököl) Tournament van. A MoTK egyébként a Soul Edge, és a Tekken vetélytársa szeretett volna lenni. Grafikailag nem is volt gond vele, részletesebb textúrákkal rendelkezett, mint a Tekken 2 – kb. 1300 poligonból állt egy karakter, ám a lassú, darabos mozgások és játékmenet miatt szépen meg is bukott. Szinte már idegesítőek voltak a szereplők tötymörgő támadásai, és az is roppant fura volt, hogy vannak fénykarddal ellátott szereplők, de leginkább csak hadonászni tudsz velük (sehol egy epic lightsaber fight), kettészelni sem lehet senkit, eredményük kábé annyi, mintha egy baseballütővel csaptál volna oda. Akinél pedig nem valamilyen szeletelő, szúró fegyver volt, azok pisztolyt szorongattak a kezükben. Rém idétlen volt, hogy Han Solo egy kézitusában pisztolyt markoliszik a kezében, s nem lő vele azonnal (csak ímmelámmal, ha beadtuk a gombkombinációt): leghatásosabb támadása a fegyver markolatával történő nyakra mért ütése volt.

De az is furi élmény volt, mikor pl. Luke a földön hempergő Leia-t rugdosta. Történetileg a MoTK egyébként valahol az Új Remény, és a Birodalom között helyezkedik el, mikor az Uralkodó felbérli a Teräs Käsi mesterét, a félig robotkarú rokkercsajt, Arden Lyn-t, hogy pusztítsa el a lázadók kulcstagjait. A választható karakterek száma 12: Luke, Leia (ő rabszolgaruhában is választható volt), Han, Chewie, Arden Lyn, Boba Fett, egy buckalakó, egy gamorreani őr, egy rohamosztagos, Jodo Kast, Mara Jade és Darth Vader. Kerülendő kategória! Azóta sem készült SW-témájú verekedős játék, lehet nem véletlenül, pedig a fénykardharcok üvöltenek érte.





Számtalan remek darabot tudnék még kiemelni számotokra, de egy „Star Wars-játékok mélyrepülése" cikk is kivitelezhető lenne, ám ennyi fért bele ehavi Retro rovatunkba. Kellemes Ünnepeket Mindenkinek, és a Retro Erő legyen Veletek!

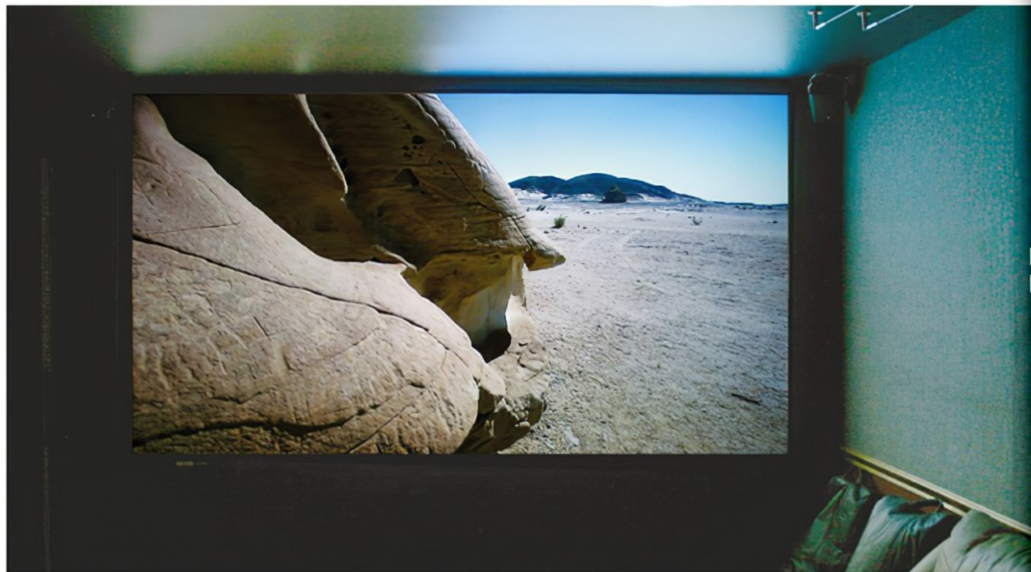
JediEco

Audiovizuális mámor

Krisztől

NAGY KÉP, NAGY ÁLOM – PROJEKTOROKRÓL ÁLTALÁBAN

A képméret fogalma generációnként más és más jelentőséggel bír, főleg a fiatalok körében, így míg annak idején sokunknál a sima 50 centis bumszli képcsövesünk teljesen átlagosnak számított, az elmúlt bő öt évben már hazánkban is egyre általánosabbá vált a 100+ centis kijelzők elterjedése. Korábban márpedig ez – szinte – lehetetlen volt, hiszen az anno hatalmas népszerűségnek örvendő (és képminőség tekintetében talán mind a mai napig komoly előnyökkel bíró) ***képcsöves technológiában*** gyakorlatilag lehetetlen volt az egy méternél – számottevően – nagyobb képátló elérése, így pl. a Loewe 102 centis és 16:9-es, vagy a Toshiba 102 centis és 4:3-as sík képcsöves modelljei igazi kuriózumnak számítottak. (Megjegyzés: A képcsöves technológia (CRT) képátlójának határát mára csak az a sajnálatos tényező is megszabta, hogy szinte egyenes arányban állt a készülék hátsó kiterjedésével, ráadásul egy konkrét méret felett képtelenség volt az elektron sugarakat precízen pozícionálni. Talán nem véletlen, hogy az esztétikus – kevésbé mély kiterjedésű – HD-Ready „Samu" Slimfit-sorozat nem csak képminőségi, de sok házimozis tapasztalata szerint jelentős geometriai problémákkal is küszködött, noha árát és előnyeit tekintve sokan tartották érdemleges alternatívának, főleg a – nálunk legalábbis még – korai HD-érában.)



A sík paneles HD-kijelzők megjelenése előtt pedig gyakorlatilag más alternatívát csak a kevésbé meggyőző képminőséggel bíró – szintén ormótlan, kétajtós szekrény megjelenésű – ***hátsóvetítésű*** tévék jelentettek, de a másfél méteres képátló legalább már nem volt elérhetetlen. (Megjegyzés: ma már persze a projektoros tévék is jóval karcsúbbak, sőt egyes próbálkozásoknál – mint akár az ún. „lézertévé" – a mai referenciaértékű síkpaneles modellek képminősége is „megközelíthető", ha nem is minden tekintetben persze.)

Mai szemmel – amellett, hogy a 82 cm-es LCD-k mennyire közkedveltek – talán a 102/107 centis LCD/plazma kijelzők tekinthetőek méretre normálisnak, természetesen továbbra is házimozis szemmel tekintve, hiszen egy átlagháztartásban ez mind a mai napig „hatalmasnak" számít. A „nagy képernyő" jelzőt a következő, 117/127 centiméteres méretváltásra foghatjuk rá, igazán nagynak pedig az ennél is nagyobb 58/60 colos versenyzőket, illetve a még hatalmasabb 65 colos highend-modelleket mondhatjuk. Akadnak persze két méteres, vagy még nagyobb modellek is, szinte megfizethetetlen áron, de már egy 165 centis plazma is nagy kompromisszumokkal jár, és csak igen kevés háztartásban foglalhat méltó helyet.

Az igazi mozis élményt viszont kétségkívül semmi más nem képes igazán visszaadni, mint a jó öreg vetítővásznak, melyek méretre nem csak 1-1.5 métertől kezdődnek, de könnyedén varázsolhatunk rájuk akár 3-4 méteres képeket is. A technológiából adódóan sokkal nyugtatóbb a szemnek, így közelebbről is nézhetjük az akciót, és itt valóban van is értelme a ***periférikus látásmód*** „aktiválásának", azaz miszerint ha legalább 30 fokos rálátási szöget érünk el filmnézés közben, akkor az agyunk képes jobban „beleképzelni magát" a történésekbe. Lényegében az igazi, a szó szoros értelmében vett ***„HÁZIMOZI"*** egy projektorból, egy vetítővászonból, és természetesen egy minimum középkategóriás hangrendszerből áll. Természetesen a szokásos HD-kijelzőkkel szemben itt nem az általános felhasználásról van szó, és pláne nem fényes napsütésben. Itt főleg esti, hangulatos mozizásról, vagy ha úgy tetszik egy-egy buli keretében projektoros videojátékozásról beszélünk, de nyilván kivetíthetünk egy-egy sportmérkőzést is, ami pláne akkor nagy élmény, ha rendelkezünk valamilyen HD-vevőegységgel.



Árak és felbontás tekintetében én kapásból megkülönböztetném a főleg PC-s célokra használt – elsősorban 4:3-as – projikat, valamint az igazi, házimozis, 16:9-es vetítőket. Jelen esetben kiemelten fontos megjegyezni, hogy itt most ***natív felbontásról*** beszélünk, nem pedig elméletiről, azaz nem arról, hogy a jelfeldolgozó rendszer milyen formátumokkal képes dolgozni. A PC-s projektorok legnagyobb előnye értelemszerűen az árcédula, hiszen az alapszintű 640x480-as, vagy az egy fokkal jobb 800x600-as felbontású készülékek akár 50 ezertől is kaphatóak, míg a komolyabbak inkább 100 ezer felett vannak. Az igazi HD-Ready házimozis projektorok viszont képminőségben és csat-





lakozók tekintetében is jelentősen nívósabbak, igazából az 1280x720-as modellek is teljesen kiválóak, de körülbelül 150 ezertől „kezdődnek", és 200 ezer felett lehet találni komolyabb darabokat, sőt elmehetünk 800 ezerig, vagy 1 millió fölé, ha FULL HD, highend-modellekre vágyunk. Ezesetben persze már nagyot csodálkoznánk, hogy megfelelő forrással és beállítással mennyire komoly mozis képet kapunk több méteres képátlónál is, melynek egyáltalán nem kell szégyenkeznie a trendi LCD-kkel és plazmákkal szemben, még koromsötétben sem.
Az eredmény persze nagyban függ egy igazán minőségi – és persze drága – vetítővászontól is. Felejtsük el a fehérre festett falat, vagy a kifeszített fehér leplet, de még a szimpla (pl. írásvetítős) 10-20 ezres vásznak is bóvlinak számítanak, hiszen az alapvető képminőséget és a fényvisszaverődést döntően befolyásolja egy speciális házimozis vászon, mely intelligens jellegének köszönhetőn még azt is megválogathatja, mely fényforrást hogyan veri vissza. A fölös részek pedig maszkolhatóak, azaz sötétíthetőek, sőt a komolyabb darabok hangáteresztőek a hangfalak ideális elhelyezését segítendően. Eltekintve olyan kialakításoktól, mint akár a trendi, motorosan leereszthető darabok, önmagában a minőségét tekintve is sokan 100 ezer forint környékétől szoktak vásznat válogatni (nem véletlenül), de legalábbis bőven 50 ezer felett (érdemes használtan keresni).
A 4:3-as PC-s projektorok sajnos sokszor nem csak csatlakozók, illetve képminőség tekintetében hiányosak, de 4:3-as mivoltját tekintve, ha egy 16:9-es filmet/játékot vetítünk rajta, a sorfelbontás alig 75 %-ával számolhatunk csak. Vagyis egy 800x600-as proji 16:9-es felületére alig 450 sor jut, ami még egy PAL DVD-hez sem elegendő (persze a képméret élménye ettől függetlenül még így is kárpótol az élményért). Könnyen kiszámítható, hogy egy DVD-hez minimum 1024x768-as, 4:3-as felbontás szükséges, a 720 soros HD-felbontáshoz pedig minimum 960 sor, tehát pl. 1280x1080 FULL HD-nál, azaz a mai Blu-ray filmeknél használatos maximális 1920x1080-as felbontásnál már felesleges belemenni ilyen számolásokba, hiszen a jó öreg 720p vs 1080p kérdésre visszatérve továbbra is többet számít az alapvető képminőség, a komolyabb FULL HD-projik pedig már nem csak árban, de ebben a tekintetben is pazarul helytállnak, vagyis a FULL HD-hoz érdemesebb mélyebben a zsebbe nyúlni.

A technológiát tekintve, noha mindig akadnak újabb, innovatív fejlesztések, melyek olykor csak egy-két évig trendiek, alapvetően két különböző fajta projektort különböztethetünk meg: LCD és DLP.
Az ***LCD-projektoroknál*** a három különböző (piros, zöld és kék) színű panelt pixelenként egyetlen pontra irányítják, melyek együttes hatása kikeveri számunkra a kívánt színértéket. Az LCD-technológiánál alapból igen nagy fényerőre tehetünk szert, határozottak az élek, ám hosszú évek óta gyermekhibája a kategóriának az ún. ***rácsozottság***, azaz, hogy bizonyos fokig látszódhatnak az egyes pixelek határvonalai. A halott pixel fogalma ma már szerencsére egyre elenyészőbb az LCD-technológiában, azért ritkább esetekben sajnos még mindig találkozhatunk a jelenséggel.
A ***DLP-technológiát*** házimozis körökben gyakran mozisabbnak tekintik, bár ez természetesen szubjektív. A kívánt színes képpontokat itt egy ún. forgó színkerékkel kapjuk meg, azaz egymás után váltogatva a piros, zöld és kék színt, mely a gyors váltakozásnak és a szem tehetetlenségének köszönhetően egy optimalizált egység hatását kelti. (Modernebb rendszerekben már prizmát is használhatnak színkerék helyett.) Előnye, hogy sokkal egységesebb hatást kelt a kép, tehát a kérdés sok tekintetben hasonlíthat a jó öreg LCD vs plazma effektusra, ám képhibák tekintetében a DLP sem teljesen tökéletes, legjellegzetesebb gyermekhibája az ún. ***szivárványeffektus***, melynek jelentését már elnevezésében is magában hordozza a jelenség, amit a színek egymás utáni váltakozása válthat ki. Igaz, avatatlan szemnek nem feltétlenül észrevehető, és egyébként is „szokható", de azért ne feledkezzünk meg róla.
Hasznos előny lehet azonban a DLP-projik hosszabb élettartama, illetve a tartósabb színhűség. Ugyanakkor, ahogy megyünk feljebb a kategóriákban, már nem annyira maga a technológia számít, és az említett gyermekhibák is egyre elenyészőbbek.
Mindkét technológiában találunk nem csak kiváló, de referencia modelleket is. Magasabb szegmensben már nem csak az igen magas fényerő és kontraszt alap, hanem olyan opciók is magától értetődőek, mint pl. a függőleges/vízszintes trapézkorrekció (ha nem a vászonnal szemben van a proji), vagy az igen alacsony zajszint (ami rendkívül hamar „megszerethető" esti filmezésnél). Ugyan kevésnek tűnhet az általában alig néhány ezer órás izzóélettartam, pláne, hogy a csere 50-től 100 ezer forintig is terjedhet (vagy még drágább), ám azt ne felejtsük el, hogy ebbe irdatlan mennyiségű esti mozifilm fér bele, tehát felhasználását tekintve nem is szabad a plazmák/LCD-k általános napi (min.) 5-6 órás használatával összevetni.

A nagy mozis kép tehát nem feltétlenül elérhetetlen álom, és mint minden házimozis szegmensnél, nyilván a projektoroknál is érdemes előtte megismerkedni a hozzátartozó fogalmakkal, és vásárlás előtt alaposan utánajárni a kérdésnek, hogy anyagi kereteinken belül mit érdemes választani az otthonunkba, de az eredmény magáért beszél.



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

GameCapture HD

Megszokhattuk már, hogy a tradicionális Audiovizuális mámor-témák mellett időközönként valami különleges technikai eszközzel is meglepnek bennünket, így az AVerMedia jóvoltából ezúttal egy capture boxot volt szerencsém alaposan letesztelni, nevezetesen a GameCapture HD-t. Talán nem mindenki számára tiszta, hogy a fogalom mit is takar, szóval röviden és tömören: képeket, valamint videókat nyerhetünk ki egy az egyben a videojátékokból, méghozzá a közvetlen bemeneti kapcsolat révén az eredeti, élőben futó kép-, illetve hanganyaggal (közel!) megegyező minőségben. (Legalábbis az elméleti elv szerint – ezért a zárójeles „közel" jelző –, hiszen habár a folyamat hasonló, mint a Set Top Box-ok általi digitális műsortárolás, ott tényleg egy az egyben az antennakábelből kapott jelet rögzítik, itt viszont egy a tévé, és a konzol közé beiktatott tárolóegységről van szó.)

Xbox360, Playstation 3, valamint Nintendo Wii konzoljainkhoz egyaránt kompatibilis a capture box, így diadalokat, győzelmeket, illetve nevezetes jeleneteket felvenni most már pofonegyszerű, méghozzá a számítógép használata nélkül, egy belső vagy külső tárolóegység segítségével (nem tartozék). A pici (164 x 124 x 57 mm-es) készülék beüzemelése is nagyon egyszerű, hiszen mindössze rá kell kötni adott konzolunkat a capture boxra, majd onnan tovább folytatni az összeköttetést a HD-tévénkhez. Utóbbi nem digitális HDMI, hanem analóg komponens kábellel történik, és a rögzítés is „csak" max. 1080i-vel történhet.

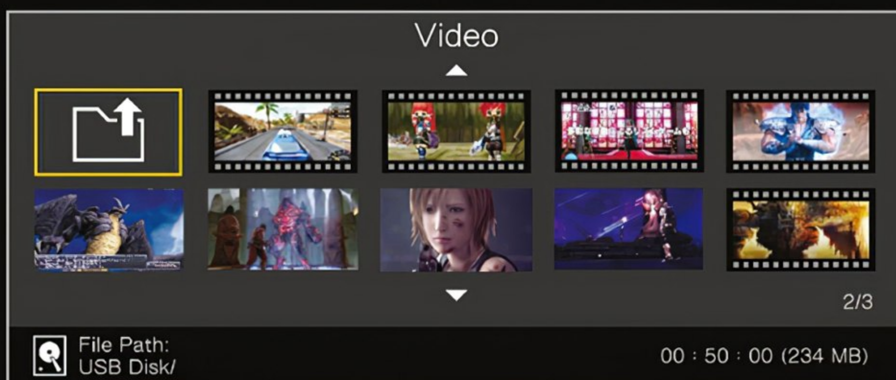
A géphez kapott input videokábel mindhárom jelengenerációs nagykonzol output termináljához hozzáköthető, azaz három különböző fej van rajta. Wii-nél ott a megszokott picit vaskos csatlakozó, Xbox360-nál pedig a jellegzetes 4 centi széles csati, PS3-nál viszont nem HDMI-s, hanem egy a D-Terminálhoz köthető összeköttetést kapunk. Éppen ezért, habár Wii-nél minden rögtön pöpecül megy, és a 360-nál is mindösszeaz 1080p-t kell előzőleg kiiktatni (tehát fixen 720p-t, vagy 1080p-t beállítani a konzol menüjében), addig a PS3-on először egy „reset" javasolt (a PS3 bekapcsolásánál az ON gombon kell tartani a kezünk a csippanásig), és persze a szokásos HDMI kihúzása. A „reset" után először csúnya SD-ben jön be a menü, de ha ezután beállítjuk a Display Settings-ben a „D Terminal/Component"-et, valamint az 1080p kivételével minden más felbontást kiválasztunk, máris éles 1080i-t látunk viszont. A rögzítés innentől „automatice" 720p vagy 1080i (vagy SD) lesz, aszerint, hogy a capture box az adott konzoltól milyen formátumú jelet kap, amik közül a szerkezet a következőket támogatja: 480i, 480p, 576i, 576p, 720p és 1080i (utóbbiakat 50 vagy 60 Hz-ben is értelmezi). A képet egy második (mellékelt) komponens kábellel továbbíthatjuk a HD-tévé felé, csak úgy, mint a hangot a jól ismert fehér/piros L/R Audio RCA-kkal (ezek lecserélhetőek drágább, minőségibb kábelekre).

Lényegében tehát tényleg csak annyi történik, hogy a konzol, és a megjelenítő közé beszúrjuk a capture boxot, a rögzítés pedig innentől könnyedén megtörténik – a kompakt kis távirányító segítségével –, akár rögtön képekkel, vagy hosszasabb, de tervezettebb formában HD-videókból kiszedve – ugyanolyan minőségben, mint az előbbi esetben. A videók és képek minősége egyaránt csökkenthető a tárhely érdekében, ami előbbieknél nem annyira érdekes, de a videóknál nagyon is.

A szerkezet rendelkezik saját 2.5" HDD-foglalattal (a vinyó nem tartozék), de USB 2.0-n keresztül is hozzácsapható egy merevlemez. Az SD-kártyámat USB-s olvasóval ugyan nem, de a hordozható REC-dobozba pakolt sima SATA winchesteremet gond nélkül kezelte (NTFS és FAT32 fájlrendszerek támogatva). A felvétel helyét külön beállíthatjuk, és maga a navigálás az intuitív menüben is könnyed, habár lehetne egy picivel gyorsabb. A videofelvétel kódolása a PC-sek körében jól ismert H.264 tömörítéssel zajlik, amihez viszont csak sztereó hang párosul. A capture box 360-as csatiján itt is ugyanúgy van optikai digitális hangkimenet, PS3-nál pedig ez a port eleve szeparáltan van a konzol hátulján, tehát ingame ugyanúgy van lehetőség DD 5.1-re vagy DTS-re, de NEM kerül rögzítésre, csupán analóg sztereóban, ami viszont kibontható (szintén analóg, de térhangzású 5.1-es) Dolby Prologic II-re. Hiányolhatjuk ugyan a digitális hang rögzítésének hiányát, a komponens összeköttetés pedig már sajnos egy régi Premium 360-as kábeléhez képest is észrevehető képzajjal jár, HDMI-hez képest meg méginkább romlik a kép, pláne, ha 1080p-re optimalizált játékokat rögzítünk. Így pl. az 1080i-s pillanatképek „hasznos" képinformáció-tartalma csupán „talán" 720p-s lesz, de attól még nagyon is meggyőző az eredmény… 30+ ezres árához mérve pedig amúgy is kifejezetten ideális választás ez a gép.

Krisz













eszgével

Vérkönnyű, rohadt nehéz, és ami a kettő között van...
pontosabban nincs

Szinte minden, a játékokkal nem csak szórványosan foglalkozó személy életében van egy szakasz, amikor a szülők már beletörődtek abba, hogy kedvenc csemetéjük szobájából mostantól a lövedékek süvítése, és hangos „Finish him!" felkiáltás fog hallatszani naphosszat, de legalább még nem kényszerülnek szembesülni az élet nehézségeivel. Ez az időszak általában egybeesik az illető középiskolai/egyetemi tanulmányainak elvégzésével, ami legtöbbünk számára a gamer-pályafutás aranykorát jelenti, hiszen ekkor az embernek általában töméntelen szabadideje van, amit az elme pallérozása mellett/helyett virtuális világokban való elmerüléssel lehet tölteni. Ilyenkor egyrészt hajlamosak vagyunk válogatás nélkül akár a legvacakabb cuccokban is megtalálni a (vélt) értékeket (se előtte, se utána nem toltam annyit egy verekedős cuccal sem, mint amennyit anno a haveri társaságban eltöltöttem az indirekt módon rohadtul vicces Battle Arena Toshinden 3 című förmedvény survival-módjával, mely egy idő után olyan könnyűvé vált, hogy nehezítésként mindig búvárszemüveget kellett viselnie az éppen ringben lévő egyénnek), valamint őrült időmennyiségeket beleölni egy-egy kedvenc teljes körű kipörgetésébe. Jómagam hasonló időszaka egy PlayStation 1/Resident Evil 2 kombó társaságában telt, és bár hiába nem léteztek akkoriban még achievementekhez/trófeákhoz hasonló vállveregetések a készítők részéről, mégis újra és újra nekiugrottam a két CD-n terpeszkedő kalandnak, hogy nehéz fokozaton, EÜ spray használata nélkül, megszabott idő alatt, minimális mentéssel, csupán egy menzás műanyagkés használatával végigvigyem a cuccot, és megnyissam a japán infantilizmus tipikus megnyilatkozásaként megjelenő Tofu nevű karaktert, aki... nos, valóban egy hatalmas tofu sajt volt. Akkoriban persze nem számított, hogy egy játék milyen nehéz, a tengernyi időből futotta a végtelenbe vesző próbálkozásokra, így a könnyebb utat jelentő easy-fokozattal kapcsolatosan nem is igen voltak személyes élményeim, hiszen azt úgyis csak aggastyánok és dedósok használják, nem?

Most ha egy filmben lennénk, valami olyasmi lenne kiírva a képernyőre, hogy „10 évvel később". A munka, család, barátnő, haverok, cikkleadás (köhömm) sokszögének közepén vergődve a dolgok kissé már másképp festenek, és bizony egyre gyakrabban vagyok kénytelen az egykor mélységesen megvetett könnyű üzemmóddal komolyabb ismeretséget kötni. Persze korántsem arról van szó, hogy ne szeretném a kihívást, hiszen továbbra sem sajnálok számtalan órát ölni egy Disgaea-epizódba, vagy legnehezebb fokozaton nekiindulni egy olyan különleges műalkotásnak, mint amilyen az El Shaddai, de a kizárólag az agy kikapcsolását megcélzó anyagok esetében már többször kaptam magam azon, hogy visszavettem egy fokozattal az akciót. Nyilván ennek az akkut időhiány mellett van egy olyan roppant egyszerű oka is, hogy a reflexeim és a türelmem már korántsem a régiek, és egy nehéz nap után hazaérve nem feltétlenül szeretném azt érezni, mintha játék közben is dolgoznék. Ezen oknál fogva FPS-t például néhány kivételtől eltekintve már alapból íziben kezdek el, ami persze részben annak köszönhető, hogy egy generációval ezelőtt életre szóló traumában volt részem a Mace Griffin: Bounty Hunter című, meglehetősen kiforratlan alkotás végigszenvedése során (visszagondolva egyáltalán nem csoda, hogy a műfaj csak a PS3/X360 érában kezdte igazán meghódítani a konzolokat...). Ez a sablonos, sci-fi témájú pályák mellett tartalmazott pár



egészen pompás módon elbaltázott űrcsatás intermezzót is, melyek során ironikus módon sokkal többször lehetett elhalálozni, mint a főjátékban. Bár a gyenge pályadizájnt, a lelombozó akciókat, és a kényelmetlen irányítást semmi sem képes elfogadható szintre turbózni, ebben az esetben bizony sokat segített volna a mai zsánerdarabokban már alapvető szériatartozékként jelenlévő, menet közben állítható nehézségi fokozat lehetősége, mely segítségével a játékos ott





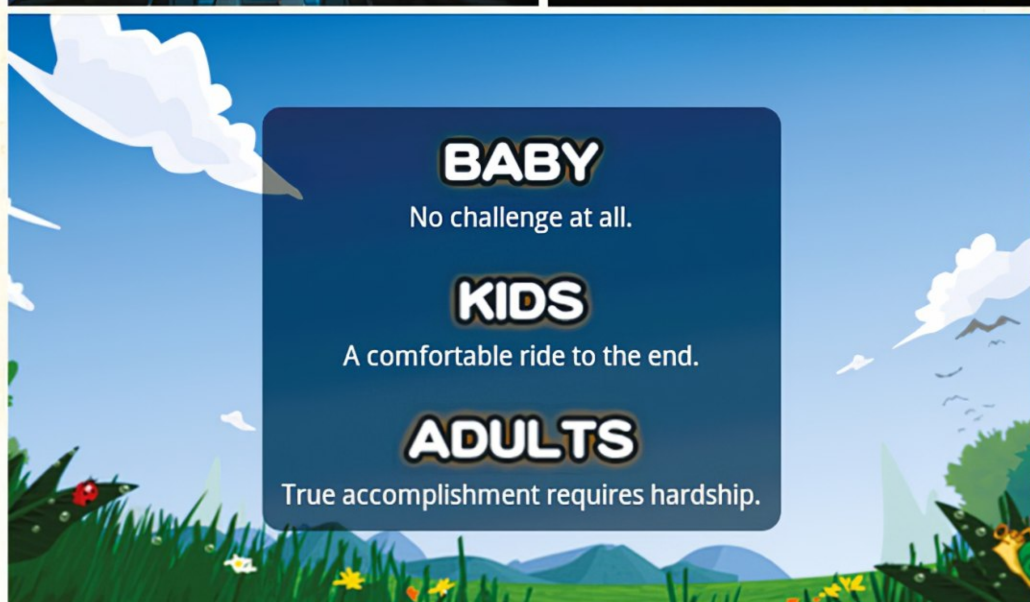






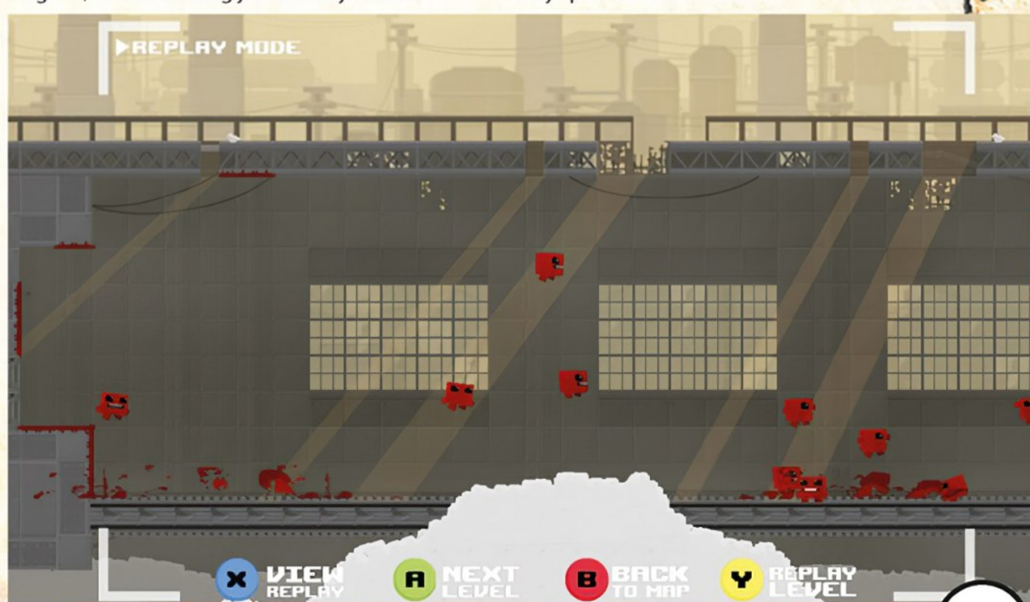
és akkor csökkenti/növeli a kihívás mértékét, amikor úri kedve tartja.
Sajnos a szabad skálázás lehetősége nem mindig adott, és ami még nagyobb gond, hogy sokszor a nehézségi szintek közötti különbség sincs kiegyensúlyozva, így általában a túlságosan komplikáltnak talált szituációból (lásd még: csöbör) rögtön a bénabalek-módba (lásd még: vödör) kerül a méltóságát már amúgy is elbukó felhasználó. A legtöbb produktumban ugyanis a könnyű fokozat olyan, mintha érkezésünk előtt egy az összes kihívást magába szippantó fekete lyuk tarolta volna végig a pályát, maga után extra erős power-upokat/health kiteket, és számtalan tartalék életet hagyva. Ezzel párhuzamosan az ellenfelek puskájában a golyók rágógumi lövedékké változnak, ők maguk pedig rejtélyes módon megfertőződnek Ebola vírussal, így csökkentve zérus közeli állapotba a koncentrációs képességüket. Teljesen úgy fest a helyzet, mintha a kiadók nem lennének tisztában azzal, hogy létezik egy olyan, nem is túlságosan szűk réteg, akik esetleg már a nyolcvanas évek óta aktívan foglalkoznak a videojátékokkal, nekik (nekünk...) pedig nem kell elmagyarázni, hogy az A/X megnyomásával fog ugrani a karakter, aztán ezt az információt további öt alkalommal közölni egy elnyomhatatlan pop-up üzenet formájában, jellemzően akkor, amikor már 20+ alkalommal kellett használni az elmagyarázandó képességet.
Az easy mode így jelen formájában leginkább egyfajta büntetésként funkcionál, mely a „Micmackó első akciójátéka" szintű prezentációjával minduntalan megragadja a lehetőséget arra, hogy a könnyebb utat választó egyén orra alá dörgölje, mennyire béna. Nyilván ez a fajta hozzáállás nem túlságosan szerencsés, ha belegondolunk abba, vajon ismerünk-e olyan humanoid lényt, aki szívesen szurkolna le súlyos 10+ ezer forintot azért, hogy megpaskolgassák a fejét, és egy csésze forró kakaóval az ágyba küldjék. Az ideális megoldás természetesen a részletesen személyre szabható nehézségi szint volna, vagy ha annyi évnyi ígérgetés után valaki a gyakorlatban is meg tudná valósítani a cselekedeteinkhez dinamikusan alkalmazkodó AI intézményét.

Addig is azonban a fentiek mellett maradnak az olyan extrém próbálkozások, mint a Nintendo által kifejlesztett Super Guide-rendszer. A New Super Mario Brosban debütáló szisztéma lényege, hogy a frusztrált játékos meghatározott számú elbukott próbálkozás után választhatja azt a lehetőséget, hogy a kontroller/tévé/Ming-korabeli



váza darabokra törése helyett a fotelban hátradőlve megnézi, ahogy a gép átvéve tőle az irányítást, magától végigviszi az adott szakaszt. A segítség igénybe vétele természetesen lerontja a pálya végi értékelést, de mindenképpen érdemes azon elgondolkodni, hogy ha mondjuk egy ennyire erőteljes help-rendszer állna rendelkezésre mindenhol, az mennyire befolyásolná a játékokkal kapcsolatos szokásainkat/hozzáállásunkat?

Egyik oldalon ott van az a statisztikák tucatjaival alátámasztott tény, hogy az emberek többsége valahol félúton abbahagyja a megvásárolt szoftvereket, ha a bonyolultabb szakaszok miatt akár csak részben csordul a pofájukba kapott sikerélmény. Amennyiben az idegőrlő részeket tetszőlegesen át lehetne ugrani, az valószínűleg jelentősen javítana a fenti arányokon, de mi a garancia arra, hogy nem esnénk át a ló túlsó oldalára, és a komplikáció legkisebb jelére már tekernénk is át a játék legjobb pillanatait, mint ahogy teszi azt a (bámulatosan didaktikus) Távkapcs című blődliben Adam Sandler is a saját életével? A filmszerűséget előtérbe helyező (és a játékost egyre inkább nézői szerepkörbe száműző) alkotások vírusszerű terjedéséből leszűrhető, hogy a Nintendo semmiképpen sem lőtt mellé ezzel a megoldással (és úgy tűnik, ki is tartanak a hasonló elképzelések mellett, hiszen a Super Mario 3D Land sérthetetlenséget biztosító tanooki ruhát ad a zsinórban elbukott életek után), de hogy vajon ez lesz a jövő, vagy marad a hagyományos „gügyögve hülyének nézzük a playert" megközelítés, arra csak az idő tud majd pontos választ adni.



Toki Tori



Böjtös Gábor

Bár az utóbbi hetekben nem sok kiemelkedő játék érkezett a PlayStation Network letölthető szekciójába, azért aki az ünnepek alatt szeretné elütni az időt, az így is találhat kedvére való anyagot, amely nem csak unaloműzésre jó, de minőségileg is magasan a képzeletbeli léc fölé emelkedik. Ebbe a kategóriába tartozik a Toki Tori is, amelyről a képek alapján nem is sejthetnénk, mennyire jópofa kis cucc, pedig de. Az.

A rikítóan sárga kiscsibe virtuális kalandja egy vérbeli logikai platformer, amelynek végigjátszása közben olyan címek juthatnak majd az eszünkbe, mint a Lemmings, a Burger Time, vagy például a Lode Runner. A feladatunk ugyanis nem más, mint az, hogy a remekül kialakított pályákon végighaladva összegyűjtsük még ki sem kelt társainkat, avagy a tojásokra állva (azért ebben a formában leírva ez kicsit fájdalmasan hangzik, de nem kell félni, másról van szó) felszabadítsuk a kollégákat. Hogy nehezítve legyen a koncepció, ritkán juthatunk el egy az egyben valamelyik megmentendő delikvenshez, többnyire a képernyőn megjelenő különleges képességeinket kell alkalmaznunk, ami a fegyverhasználattól kezdve, a rálépésre alkalmas platform megjelenítéséig, és a teleportálásig bármi lehet. Természetesen ellenfelek is bonyolítják a játékmenetet, mint például a mérgező anyagokkal teli helységekben kúszó csúszómászók, az erdőben agresszorkodó sünik, vagy a vízben úszkáló, morcos halak. Gondolom, az már mindenki előtt világos, hogy ez egy kifejezetten „cuki és ennivaló” jellegű program, ám ez sem tarthat vissza senkit sem a beszerzésétől, mert ennek ellenére (vagy ezzel együtt) egy rendkívül jópofa, ötletes anyagról beszélünk, amit nyugodt szívvel ajánlok bárkinek. A kísértetjárta, erdős, víz alatti (itt csibénk még buborékban is közlekedik), mocsaras helyszínek jól mutatnak a képernyőn, ahogy „hősünk” is, aki szerintem a hónap legszerethetőbb, legaranyosabb videojátékos karaktere. Vegyétek és vigyétek, nem fogjátok megbánni, persze a párok, lányok, gyerekek a témának köszönhetően most előnyben vannak.









Movie Night Scene It?





Böjtös Gábor

A PS3-ra megjelent egyetlen Scene It?-epizóddal ellentétben 360-ra már több részt is megélt a sorozat, ami kimondottan a kedvenceim között szerepel, amennyiben az intelligens partijátékok repertoárját nézzük. A SI? futtatása közben ugyanis nem ugrabugrálnunk, de még csak nem is danolásznunk kell – hangszálaink és izmaink helyett az agyunkat tornásztathatjuk meg, miközben a filmvilág legszerteágazóbb témáiban elmerülve válaszolunk a virtuális játékmester által a társaságnak szegezett kérdésekre. Persze némi filmes ismeret, valamint ugyanennyi angol nyelvtudás szükséges a program élvezetéhez, de ezeknek birtokában felejthetetlen órákat tölthetünk el a széria bármelyik része mellett. Barátaimmal négyesben nyomtuk a korábbi epizódokat, ráadásul a Buzz-irányítókat is megvettem a játék mellé, hogy még valósághűbb legyen az egész.

A Movie Night ugyanazt a műfajt viszi tovább, amelyben a sorozat korábbi darabjai már sikeresen érvényesültek. Játszhatunk online és offline többen is, vagy éppen egyedül, a lényeg, hogy a különböző feladatok kérdéseire a gombok időben történő lenyomásával válaszoljunk. Látunk egy jelenetet egy ismert filmből, majd vágjuk rá egyből, milyen színű ruha volt a főszereplőn, és a négy lehetőségként felmerülő alkotások közül melyikben szerepelt korábban. Bekúszik egy retro, C64-es animációnak tűnő képsor, és találjuk ki, melyik moziból származik. Előkerül egy fénykép, amelyről hiányzik a színész, mi pedig emlékezzünk vissza, mi lehetett az a mű, amihez mindez kapcsolódik. Ilyen, és ehhez hasonló feladatok várnak ránk, miközben a Mega Movies-játékmód az elmúlt évek legnagyobb kasszasikereit veszi alapul (2012, Hancock, Captain America stb.). Az irányítás maradt a régi (a sima kontrollert is remekül lehet használni), ahogy a szisztéma is – sőt talán még finomították is az eddigieken –, ráadásul a Movie Night kapcsán több kiegészítő is várható, melyek közül az első a fantasztikus filmek műfaját célozza meg. Több mint ajánlott darab, remek kvízjáték, és az agyunkat sem hagyja ellustulni.









DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
THE MISSING LINK



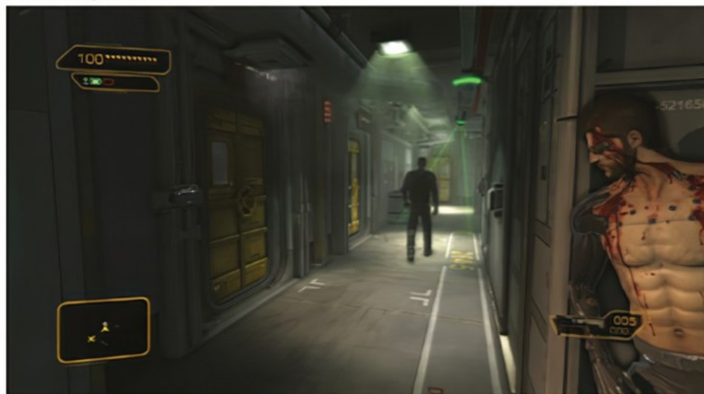


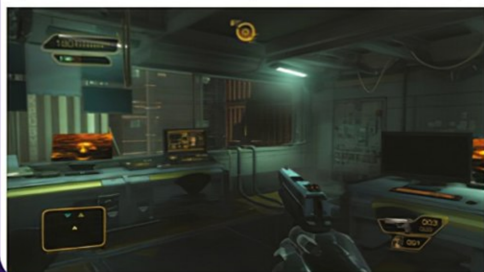
Picachu

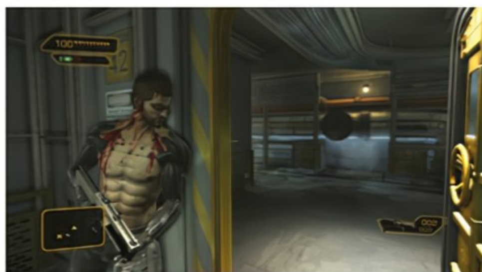
Deus Ex: Human Revolution. Szerény véleményem szerint az Uncharted 3 mellett méltán pályázhatna a 2011. legjobb videojátéka címre. Jelen tesztünk alanya a frenetikusra sikeredett története miatt egy újabb indok arra, hogy a konzolozás nem csak a gyermekeknek való. Már jó ideje a postaládámban hevert a The Missing Link című kiegészítő PSN-kódja, ezért úgy gondoltam, írok nektek egy szösszenetet a produktumról. Érdekes módon az események nem az alaptörténet előtt, vagy éppen azután játszódnak, hanem pont a fő sztori kellős közepén. A főszál egy pontján a főhősünkkel megszakad pár napra a kapcsolat, a DLC pedig ezen időszak történéseit fogja megmutatni nekünk.

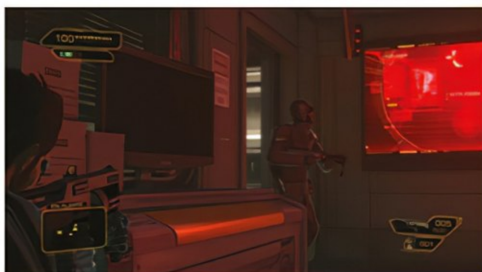
Nagyon nem szeretnék jobban belemélyedni a sztoriba, mert elég könnyen le lehet lőni benne a poént. A körülbelül négy órásra sikeredett történet minden egyes fillért megér. A cselekmény hozza, amit várunk attól, iszonyú csavaros, telis tele van összeesküvés-elméletekkel, akárcsak az alapjáték, a Human Revolution. Egy teherhajó fedélzetén kezdünk, később pedig egy tengeri kikötőbázison folytatjuk az utunkat. A fő küldetésszál mellett lehetőségünk lesz itt is opcionális feladatokat végrehajtani, így a tartalom terén nem nagyon van hiány. Ugyanúgy fogunk találkozni lopakodós részekkel, és akár egyetlen golyó ellövése nélkül is végig tudjuk vinni a történetet. A készítők újfent kiemelt hangsúlyt fektettek a párbeszédekre, és azok helyes válaszaira, ami befolyásolja egy-egy dialógus kimenetelét. Sajnos a program nem veszi figyelembe, hogy az eredeti játékban milyen szinten álltunk a fejlődésben, így mindent kezdhetünk a nulláról. Magyarul itt is minden megvan, mint a HR-ban, csak persze kisebb szeletben.

Mit is írhatnék így a kritika végére? Talán azt, hogy idén még nem találkoztam ennyire jól összerakott DLC-vel, így kötelező vétel minden vérbeli videojátékosnak. Boldog karácsonyt, és sikerekben gazdag újévet kívánok mindenkinek! Jövőre ugyanitt.









NBA 2K12
LEGENDS SHOWCASE





Foxhound

Bő két hónapja annak, hogy a 2K Sports és a Visual Concepts közös gyermeke, az évről évre menetrendszerűen megérkező NBA 2K-széria 2012-es kiadása a boltok polcaira került. Az amerikai kosárlábadásokat felvonultató sportprogram készítői azonban a megjelenés után sem álltak le az anyag támogatásával, és egy egészen rendkívüli letölthető csomaggal készültek a karácsonyi szezonra. A Legends Showcase DLC-ben nem kevesebb, mint 300 ikonikus kosárlabdazseni teszi tiszteletét 1951-től egészen napjainkig. Olyan sporttörténelmi alakok szerepelnek a kiegészítőben, mint Micheal Jordan, Scottie Pippen, Magic Johnson, Shaquille O'Neal, és Patrick Ewing, hogy csak néhányukat említsem. A kosárlabdás legendákon felül természetesen új játékmódok is kerültek a csomagba. Ilyen a félpályás streetball szabályait használó 2 a 2 elleni, illetve a korszakok szerint válogatott játékosokat összesorsoló 3 a 3 elleni játékmód. Van továbbá egy H-O-R-S-E nevű labdavirtuóz minijáték is, melyben a pálya különböző pontjairól kell extrémebbnél extrémebb mozdulatsorokkal a kosárba juttatni a labdát. Rendelkezésre áll még a klasszikus, egymás elleni felállást biztosító 21, illetve egy kifejezetten csapatorientált opció, amelyet megnyitva többféle formációban kosarazhattok a nektek tetsző sztárokkal. Egy átlag DLC-ben az imént felsorolt pluszok sok esetben már ki is teszik a teljes tartalmat, ám a 2K ennél jóval messzebbre ment! A Legends Showcase kiegészítőt elindítva ugyanis a progi teljes látványvilága megváltozik, és cel-shaded köntöst ölt! A sportjátékoktól teljesen idegen, rajzfilmszerű megjelenítést megfejelve ráadásul New York egyik legnevesebb és leglátványosabb pontját, a Time Square-t alkották meg a készítők a mérkőzések helyszínéül. A forgalmas csomópont éjszakai neonfényeivel és tolongó tömegével tárul a szemetek elé. A sportolók ráadásul lenyűgöző bevonulással érkeznek az összecsapásokra, vakuvillanások és üdvrivalgások közepette. Köszönhetően a rendhagyó vizualitásnak, az átható atmoszférának, és a páratlan helyszínválasztásnak, fantasztikus hangulatban zajlanak a mérkőzések.













Böjtös Gábor

Havi letölthető játékos összeállításunk XBLA-exkluzív részét kezdeném egy olyan darabbal, ami egyedi, csodálatos színt képvisel a 360-as Arcade-palettán, és mindez annyiból igaz is, hogy tarka-barka az egész, ám ezzel le is tudtuk a mondat elejére vonatkozó őszinte állításokat. Mert hát komolyra fordítva a szót, amikor először elindítottam a programot, egy szolid röhögésre futotta csak, azután gyorsan ki is kapcsoltam a gépet, de pár nappal később csak hajtott a kíváncsiság, hogy ugyan, miért is nem az Indie-részlegben kötött ki ez az izé (és ezzel régiónkat sikeresen el is kerülte volna), így komolyabban is belekóstoltam az élvezetekbe.

Nos, az Xotic olyan, mint egy FPS, és ennek köszönhetően belső nézetes, miközben lövöldözhetünk is a kezünkben lévő fegyvernek látszó tárgyal, ám azon kívül, hogy időnként aranyos hangokat kiadó idegen lényeket, meg gépágyúkat, meg fészkeket lövünk szét, el is lehet felejteni az akciójáték fogalmát, és egyben térjünk is át a műfaji bekategorizálás második részletébe, ami már inkább egy gyűjtögetős, színekkel teli (széttárom a kezem, és hülye képet vágok, ugye el tudjátok képzelni… jó, akkor mehetünk tovább) őőő. Izé. A földön és falon lévő piros pattanásokat lőjük, azok látványos effektorgia közepette (figyeled, a szemem sem rebben… po-po-pokerface) sorban kipukkannak, plusz csillogó vackokat veszünk fel, és még mielőtt megkérdeznéd (nem érezvén a sorok közt elrejtett maró gúnyt, ami már-már a lapokról is leolvasztja a nyomdafestéket), nem, marhára nem élvezzük mindezt. Hogy mi akart lenni ez az egzotikus borzadály, azt elképzelni sem tudom, de unalmas helyszíneinek, béna játékmenetének, rikító színeinek köszönhetően idejekorán hangos zokogás közepette töröltem a merevlemezemről. Az ismerkedést csak saját felelősségre ajánlom, a fejlesztőknek pedig pár hét elvonót javasolnék, vagy azt, hogy nőjenek már fel, a hippi-korszak hosszú évtizedekkel ezelőtt véget ért (hála az égnek).











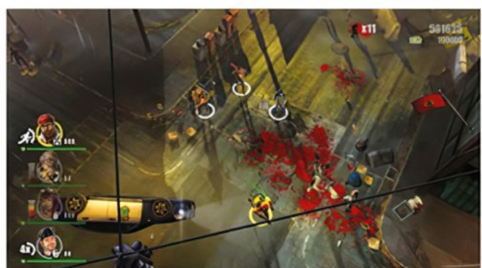


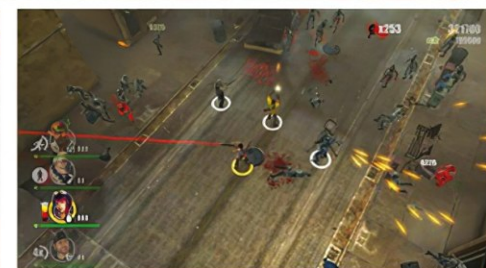
Böjtös Gábor

Az első ZA már jó ideje a négyjátékos zombimegszállottak közös csemegéje volt (már persze a Left 4 Dead, és a PS-exkluzív Dead Nation mellett), amely egy képernyős harcaival feszes tempójú akciójátékot kevert a horroralappal bíró mixből. Szép volt, jó volt, de a Dead Nation sikereit figyelve azért a 360-as közösség is kicsit irigyen tekintgetett a konkurens felhasználóira. Persze nem véletlenül, elvégre amellett, hogy a DN veszettül jó néz ki, iszonyatosan hangulatos is, ráadásul nem szorítja be a játékosokat egy adott képernyőnyi területre, hanem szabadon engedi azokat a remekül felépített, igényes tervezésű helyszíneken. Nos, a Never Die Alone ezt a hiányosságot kívánja pótolni, miközben szintén négy fős kooperatív játékmóddal igyekszik továbbvinni a sikeres szisztémát. Üröm az örömben, hogy bármennyire is zombirajongó vagyok (eegen, persze, van kis szentélyem, meg szívecskés, kivágott képeim, amelyeken Csöpp, A holtak napja sztárja mosolyog, telefonkagylóval a kezében… azért hülyének nem kell nézni), nálam a NDA a két szék között sikeresen a földre csücsült. Nem, nem kifejezetten rossz a játék, egyszerűen csak a DN után nagyobbak az elvárásaim, és míg az első Apocalypse egy behatárolt területen kiválóan teljesített, addig a folytatás az említett, hasonszőrű anyaggal szemben alulmaradt. Kezdjük ott, hogy a szereplők felét péklapáttal verném agyon, és folytassuk azzal, hogy hiába is mászkálhatunk „szabadon" a képernyő szélein kívülre, az utunk rendkívül behatárolt, nem annyira jól tervezett, és kissé egysíkú is, miközben a hangulat sem olyan erős, mint az előzményben, vagy a Nationben. Szaladgálunk, gyilkolunk, túlélőket mentünk, közben lehet, hogy nagyjából csak egy kereszteződésnyit haladhatunk, miközben élőhalottak milliót kell lemészárolnunk, hogy egy nagyobbfajta főellenséget végre bedobjon a gép, amit legyőzve továbbállhatunk a következő pályára. Utóbbiakból ráadásul mindösszesen tíz van, és azok sem térnek el annyira egymástól, hogy hosszú távon lekössék a felhasználót. Sajnos a NDA számomra csalódás, bár azért egy próbát megér, de személy szerint inkább a másik két címet javasolnám.















Böjtös Gábor

Talán van olyan közöttetek, aki még emlékszik a nyolcvanas években indult, több szériát és képregényes kiadást is megélt Voltron-sorozatra, amit gyerekként én kifejezetten csíptem a különböző külföldi csatornákon. Ha másról nem, hát a nagymacskafejjel ellátott kezű óriásrobotról talán beugrik a széria, amely most letölthető címként került feldolgozásra. Kedvenceink (Commander Keith, Lance, és a többiek) rajzfilmes stílusú grafikával (meg néhány átvezetővel az animéből) térnek vissza, hogy békét hozzanak az univerzumba, amihez nem kell mást tennünk, minthogy végiglövöldözzük magunkat a háromféle stílusból merítő pályákon.

Van itt felülnézetes szárazföldi lövöldözés (lásd mondjuk: Renegade Ops, még ha annyira nem is néz ki jól, mint az a kommandós stuff), amelynél erdőkben és hasonlóan kellemes helyeken pusztíthatjuk fémoroszlánjainkkal az ellent, aztán ott a repkedős, alulról felfelé haladó űrshmup-mód, nem utolsó sorban pedig nagyszabású főellenfél-harcokban is részt vehetünk, amelyeknél óriási robotunkkal QTE-jellegű aprítással csökkenthetjük le radikálisan az ellenfelünk életerejét. Mindez ráadásul egészen jópofa, hű a rajzfilmekhez (a bejátszásokat külön élvezet végignézni), egyetlen komoly hibája a teljes anyagnak a meglehetősen erős ismétlődés, ami azért valljuk be, a műfaj szerelmeseit nem annyira fogja eltántorítani, legalábbis én például kifejezetten jól szórakoztam a puffogtatás közben, bár előnyömre válik, hogy én ugye mind a rajzfilmet, mind pedig a videojátékos műfajt csípem. Nem a legszebb, nem a legtartalmasabb, nem a legizgalmasabb a kategóriáján belül, de szerintem érdemes vele tenni egy próbát, ráadásul a négy fős kooperatív módja önmagáért beszél.











Böjtös Gábor

IRON BRIGADE

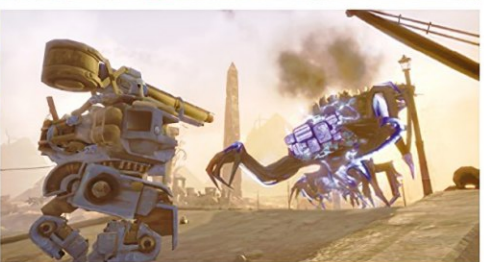
Az Iron Brigade, vagy másik nevén a Trenched egy újabb gyöngyszem a Double Fine alkotóitól, akik nálam a (nem éppen tökéletes, de ezzel együtt nagyon is szerethető) Brütal Legend óta kiemelt helyen vannak az agyamban tárolt kedvenc fejlesztők-listámon. Hogy a bekategorizálás nem volt alaptalan, arra a legfrissebb szerzeményük sem cáfol rá, hiszen a messzi-messzi háborúba vezénylő Iron Brigade egy nagyon érdekes és élvezetes hibridet takar, amely a mechás akciójátékok, illetve a Tower Defence-műfaj nászából született. Adva vagyon egy benga nagy mech, amit mi irányítunk, miközben sokszor területet védünk, vagy éppen szabadon garázdálkodunk, szanaszét lyuggatva a szörnyszerű ellenfeleket. Amennyiben a területvédés kerül a középpontba, különböző fegyvereket és eszközöket helyezhetünk el a közelben (ágyúk, lassító berendezés stb.), illetve ezeket fejleszthetjük is a legyilkoltakból kihulló darabkákkal, a feladatunk pedig természetesen nem más, minthogy megóvjuk az aktuális bázist, ami épület, vagy jármű is lehet. Persze, ahogy azt már említettem, nem vagyunk folyamatosan helyhez kötve, ilyenkor pedig egy szimpla, ám igen hangulatos akciójátékká válik az egész, amelyben élvezet aprítani a hatalmas lépegetővel.

Gépeinket fejleszthetjük, testre szabhatjuk (a festéstől kezdve, a fegyvereken át, egészen a sofőrig), ezzel még egyedibbé téve az élményt, amelyet jócskán megsokszoroz a négy fős kooperatív multi, amiről természetesen csak azt mondhatom, hogy kihagyhatatlan.
Az Iron Brigade jól néz ki, ötletes, hangulatos, szórakoztató, szinte játszatja magát, éppen ezért nagyon ajánlható is, főleg a többjátékos módok kedvelőinek. Szerintem ennek a játéknak a megvásárlásával csak jól járhatsz, amennyiben szereted az említett műfajokat, de hála a Live szisztémájának, mely szerint minden programhoz jár Trial, problémamentesen megoldható a próba is, amely után már biztosra mehetsz, mennyire érdekel az anyag. Én ajánlom.









Rustie – Glass Swords

(Warp Records)

„A parti lassan véget ér, egy stílust elneveznek, és már meg is szűnik." – ezekkel a sorokkal kezdődik a méltánytalanul alulértékelt Bis nevű zenekar Eurodisco című 1998-as slágere. Akkor még nem is gondoltam, hogy több mint tíz évvel később mennyire igaznak bizonyul majd a pimaszul ironikus dal által felvázolt jövőkép, és lám, alig egy évvel azután, hogy a dubstep elárasztotta a világot, a legnagyobb játékosok már el is hagyták a süllyedő hajót, hogy a jóval tágasabb lehetőségeket nyújtó poszt-dubstep kategóriájában alkossanak maradandót.
A zsáner legújabb felfedezettje a Rustie névre hallgató 27 éves srác Glasgowból, aki debüt albumával éppen tevékenyen formálja át a műfaj arculatát. Emberünk meglehetősen sok fajta zenét hallgat: a detroiti techno mellett békésen megférnek Timbaland mechanikus R&B ütemei és ömm... az anyai ágról megörökölt progresszív rock iránti szeretet. Ez a sokszínűség a bemutatkozó LP-n is remekül megfigyelhető, a Glass Swords ugyanis bár roppant egységes, könnyen felismerhető hangzással bír, a rajta szereplő felvételek kellemesen változatos képet mutatnak.
A címadó dal rögtön belecsap a lecsóba, torzított és szétdarabolt hangminták úsznak rá a dörmögő dustep ütemekre, aztán egy bizarr instrumentális kitérő után a Surph bemerészkedik a pop felségterületére: a legszebb nyolcvanas éveket megidéző szinti hangzás alá kevert 4/4-es ütemek olyan hatást keltenek, mintha egy alternatív univerzumban a félszeres sebességen pörgő Calvin Harris készítené el a Miami Vice főcímzenéjét (természetesen glitterekkel kirakott szintivel, fehér zakóban, és napszemüvegben). A City Star ellenben éles váltással már egy korabeli sci-fi aláfestésére emlékeztet, míg a Death Mountain előreugorva egy évtizedet, a '90-es évek rave himnuszainak dallamait oltja be a jelen hangzásával – a Calvin Harris hasonlatnál maradva, a dal teljesen olyan, mintha az említett előadó You're Not Alone című felvételének elszállt remixét hallanánk. Szintén ezen a vonalon mozog az Ultra Thizz és a Cry Flames, míg az After Light és az All Nite már bátran átnyújtózkodik a techno territóriumába. A lemezt záró Crystal Echo hangulatában leginkább a felütést idézi, így kanyarítva vissza zenei utazásunkat annak origójához.

Az már most egészen biztosan megállapítható, hogy idővel a Glass Swords igazi modern klasszikussá fog nemesedni, és ahogy Rustie minden műfajból/korszakból csipeget kicsit, hogy saját ötleteit hozzáadva megalkosson egy egészen friss hangzású régiúj/újrégi koktélt, arra akkor is érdemes odafigyelni, ha történetesen holnapra halott lesz a szubzsáner, amiben készült.

Rustie – Glass Swords
(Warp Records)

Rossz tanár

Bad Teacher

Tanárnak lenni jó, vagy legalábbis nem a világ legrosszabb állása. A Rossz tanár főszerelője, Elisabeth Halsey legalábbis (érdek)házassági kísérletének kudarcba fulladása után úgy dönt, hogy a „mekdumátszos" sült krumpli készítése helyett a diplomáját kamatoztatja, és visszamegy abba a suliba, ahonnan korábban a kollégáit vérig sértve elviharzott. A Cameron Diaz által alakított, mélységesen számító perszóna a hivatását annyira komolyan veszi, hogy az órákon videofilmeket nézet az osztállyal, drogokat tart a tanári asztal fiókjában, és úgy ánblokk nagy ívben sz*rik mindarra, ami a kötelessége lenne. Egyetlen vágya, hogy összegyűjtsön annyi pénzt, amiből óriási lufimelleket csináltathat magának, így biztosítva a jövőjét egy pénzes pasi oldalán. Kapóra jön tehát a hír, miszerint óriási prémium jár annak a személynek, akinek az osztálya a legjobb eredményt éri el az év végi teszten, plusz a gazdag helyettesítő tanár (Justin Timberlake) is jó partinak ígérkezik, de sajnos az iskola egyik túlbuzgó alkalmazottja mindezt nem nézi jó szemmel, így elkezdődik a háború...
Jake Kasdan nem árul zsákbamacskát, és már az első pillanatokban egyértelművé teszi, hogy a Tapló télapó egyik témavariációjával állunk szemben, megfejelve pár tetszőlegesen kiválasztott „kényszer" tanáros filmből elcsent jelenettel. Félni azonban nem kell, mivel a cucc kifejezetten jópofának bizonyul, ami főleg annak a ténynek köszönhető, hogy Kasdan kellemesen kevés időt szentel a karakterfejlődésnek. Ezt a tulajdonságot a legtöbb alkotás esetében komoly hibaként lehet felróni, ám kétségtelen tény, hogy a Rossz tanár azokban a pillanatokban működik a legjobban, amikor Diaz szabadjára engedi ördögi énjét: kosárlabdával dobja fejbe a rosszul válaszoló gyerekeket, az ajándékba kapott sütit kiöklendezi, és mérges szömörcével keni be a riválisának szánt almát. Az önfeledt gonoszkodás eredményeképpen a színésznő élete talán legfelszabadultabb alakítását nyújtja, melyhez a manapság minden második filmben szereplő Justin Timberlake csupán puszta dekorációul szolgál. Egyedül a mélységesen neurotikus, idegbeteg Amy Mókust játszó Lucy Punch képes felérni Charlie egykori angyalának szintjére, és kettejük eleinte meglehetősen kiegyensúlyozatlan párbaja hozza a történet legemlékezetesebb epizódjait.

Annak a történetnek, ami a látszat ellenére mégis totális happy enddel zárul, csak éppen itt az ismert mondást kiforgatva a rossz (tanár) nyeri el a méltó jutalmát, és a meglehetősen szokatlan hercegét, mert azért a külsőségek ellenére ez mégiscsak egy vérbeli hollywoodi történet, ugyebár...



Rossz tanár
(Bad Teacher)
Műfaj: Vígjáték
Rendező: Jake Kasdan
Szereplők: Cameron Diaz, Justin Timberlake, Lucy Punch
DVD-forgalmazó: InterCom



Válogatott gyilkosok

(Killer Elite)

A Guy Ritchie-féle Ravasz... sikere után ígéretes karrier elé néző Jason Statham az utóbbi tíz év során módszeresen azon volt, hogy Steven Seagaltól átvegye a „legfaarcúbb színész" stafétabotját, és ezzel totálisan ellehetetlenítse a komolyan vételére irányuló összes kísérletet, de most a Banki meló után újabb esélyt kapott (ezúttal Robert De Niro oldalán) a béfilmes gettóból való kitörésre. Gary McKendry első egész estés alkotása, a Válogatott gyilkosok gátlástalanul kihasználja a retro akcióblődlik iránt újra fellángolt keresletet, ezért nem is igen kell azon csodálkozni, hogy a sztoriban Statham szokás szerint a világ legkúlabb bérgyilkosát (itt éppen Danny Bryce) alakítja, aki, hogy hogy nem, éppen fel akarná számolni korábbi, erőszakos életét. Ám ekkor jajj, elrabolják egykori mentorát, Huntert (De Niro), így kénytelen ismét pályára állítania magát, és jól kinyírni mindenkit, aki az útjába áll.

Éééés ennyi, nincsenek nagy megfejtések, csavarok vagy bármi, ami lelassíthatná a szereplőket a tevékenységükben, ez a film ugyanis kizárólag a tökös macsókról, és a megjelenésük mellékhatásaként bekövetkező faltól falig történő akcióról szól, és ami a legironikusabb az egészben, hogy a kizárólag sablonokat tartalmazó felépítés ellenére a cucc működik. Úgy tűnik, abban a korban, amikor lassan már a kamaradrámák is CGI-jelenetekkel vannak megspékelve, és 3D-ben kerülnek a mozikba, egy efféle kellemesen ódivatú akciófilm, ami teljes egészében nélkülözi a dróton rángatott szereplőket és a rángó kézi kamerát, már a puszta létezésével képes kiemelkedni a tömegből. Hogy ez mennyire jó vagy rossz, azt döntsétek el ti, mindenesetre számomra kifejezetten kellemes volt elmerülni a McKendry által teremtett (valós események által inspirált) világban. Mondom mindezt annak ellenére, hogy a színészek mindegyike a forgatókönyvhöz mérhetően klisés alakítást nyújt (túl sok lehetőséget mondjuk senki se nagyon kap a motivációk ábrázolására), talán az egyetlen kakukktojás a többnyire minőségi(bb) filmekben domborító Clive Owen, akinek furán álló bajsza egészségtelenül sok figyelmet von el a cselekménytől.

Ha tetszett a Feláldozhatóak, valószínűleg meg fogod találni a számításod a Válogatott gyilkosok esetében is, azt meg majd az idő úgyis eldönti, hogy Statham megragadja-e az itt kapott utolsó utáni esélyét, vagy a Szállító 4-re pazarolja...



Válogatott gyilkosok
(Killer Elite)
Műfaj: Akció
Rendező: Gary McKendry
Szereplők: Jason Statham, Robert De Niro, Clive Owen
Moziforgalmazó: Fórum Hungary

Oliver Bowden: Assassin's Creed – Testvériség

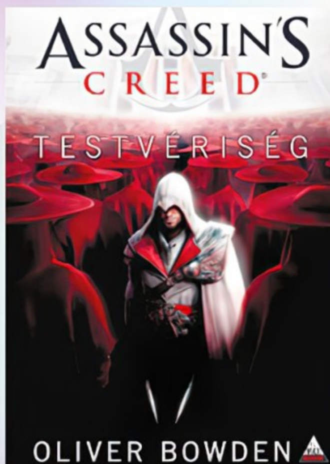
Fumax

Kedves Olvasó: amennyiben nem a véletlenek furcsa összjátéka során került a kezedbe eme csodás sajtótermék, nyilván tisztában vagy az Assassin's Creed-széria erényeivel, így azok tételes felsorolásától most eltekintenék, hogy minél több idő maradjon az első magyarul megjelent AC könyv ismertetésére...

Így kezdtem alig három hónappal ezelőtt az Assassin's Creed – Reneszánszról szóló könyvajánlót, és bevallom, nagy volt a kísértés, hogy az ott leírtakat minimálisan megváltoztatva adjam le a cikket, reménykedve abban, hogy a magazin ezen szegletének olvasói közül kellően sokan rendelkeznek hosszú távú memóriazavarral, a Testvériség alcímmel megjelent új regényre ugyanis nagy vonalakban pontosan ugyanazok vonatkoznak, mint elődjére. Ám még mielőtt a kezem ráállt volna a mágikus Ctrl+C/Ctrl+V billentyűkombinációkra, felbuzgott bennem az újságírói felelősségtudat, és a rögösebb utat választva eldöntöttem, hogy inkább megpróbálok az önismétlés csapdáját minél messzebbről elkerülve írni a könyvről.

Az újfent Oliver Bowden tollából kikerülő Testvériség, mint ahogy azt a cím is sejteti, az AC: Brotherhood sztoriszálait dolgozza fel, és a fonalat gyakorlatilag pontosan ott veszi fel, ahol az előző résznek vége szakadt. Azaz Ezio a társai segítségével legyőzte Rodrigo Borgiát, és éppen egy Caterina nevű lány erogén zónáinak felfedezésével töltené jól megérdemelt szabadidejét, amikor hirtelen egy ágyúgolyó zúzza szét a szerelmi légyott színhelyét, azaz Mario nagybácsi erődjét. Az események innen aztán a szokásosan vad sebességben peregnek majd a hagyományosan túlbonyolított lezárásig. Bowden szerencsére még mindig remekül ír, és olyan vérprofi módon tempós és szórakoztató stílusban tárja elénk az eseményeket, hogy ha nem ismernénk az alapanyagot, valószínűleg eszünkbe se jutna, hogy egy videojáték forgatókönyvének megregényesítését tartjuk a kezünkben. Desmondnak szerencsére továbbra sincs se híre, se hamva, és legnagyobb meglepetésemre úgy látszik, a kiadó hallgatott a kritikákra (a miénkre legalábbis), hisz egyrészt a borzasztó magyar címvariáció immár a belső borítón sem jelenik meg, és mintha meggyomlálták volna az eredeti formában beszúrt olasz kifejezéseket is, amik így már tényleg remek hangulati elemként működnek.

Zárásként csak azt tudom írni, mint legutóbb: a rajongók, és a sorozat iránt érdeklődők mellett a kötet bátran ajánlható a történelmi kalandregények szerelmeseinek is... persze csak akkor, ha előtte elolvasták már a Reneszánszot is.



Oliver Bowden: Assassin's Creed – Testvériség
(Fumax)

KONZOLTÁCIÓ

Sziasztok! Ma reggel, mire beértem a szerkesztőségbe, majdnem elfújt a szél. De komolyan, pedig nem vagyok egy apróság. No de szerencsére nem csak engem, hanem a leveleket sem vitte magával a szélvihar, így bőven van miből szemezgetni. Egyből feltűnhet, hogy ezúttal nem Krisz van velünk, aminek az az egyszerű oka van, hogy a karácsony közeledtével elfoglaltabb, mint eddig bármikor, szóval vendégként JediEco ült most le mellénk, ám remélem, neki éppen úgy örültök, mint megszokott levelezgetős társamnak. Csapjunk is a lecsóba, nyomasd Tesa! BG

*Köszi MC BG, és természetesen Csigiricsá Mindenkinek! Na jó, hagyjuk a hip-hopot, nem azért dugdostam vaskos borítékokat Böjti és Krisz zsebébe, hogy ganxsta rappel kergessek mindenkit az őrületbe; megy az anélkül is. Én a mostani szélvihart kb. 10 deka tömény por lenyelésével ugyan, de túléltem, viszont nem ez volt a mai reggelem legviccesebb momentuma. Meló előtt még beszaladtam a boltba némi dohánytermék megvétele érdekében (gyerekek, ne cigizzetek, csúnya-rossz-büdös dolog), majd a pénztáros hölgy, a kívánt kék sz*fi kérése után a csomag méretéről szertett volna érdeklődni a „rövidet?" melléknévvel. Troll énem ilyenkor felszínre tör, ha magas labdát kap, így büszkén rávágtam, hogy „persze jöhet egy rövid is, szilva, körte, barack… mindegy, csak öntsed!". Ááá, nem röhögött senki! :) Remélem ilyen jó kedvű lesz ez a Konzoltáció. Let's get ready to rumble!!! J*



Sziasztok!

Most olvastam a hírt, hogy jók az eladási mutatók, amelyhez ezúton is gratulálok!
Nos mikor olvastam, el is mosolyodtam, hisz pont előtte olvasgattam az előző Konzol 100. számát! :) Remélem, hogy ismét el lesz érve az a bizonyos 100, de bízom benne akár több is. *(Én már alig várom, hogy énekelhessem a „220 felett" című nagysikerű számot! :) Amúgy, köszi! J)* ***(Inkább táncold el, a port jobban bírjuk. BG)*** A havi témához csak egy úgy általánosságban tudok hozzászólni, konkrét sztorim nincs. A párom nagy fájdalmára elég sok konzolom volt már, általában váltogatok, a szülői házba el is van raktározva 2 gép még most is(Gamecube,PS2), ha esetleg hazalátogatok ne unatkozzak.:) *(Nagyon helyes hozzáállás, de tessék többet „játszani" az asszonypajtással is, s akkor nem lesz annyi fájdalma!:) J)* ***(Én azt szeretem, amikor játszanék, de nem hagynak… egy kicsit duzzogok, de utána annál jobban esik a folytatás. BG)***
De volt PS1,Xbox,PS3, anno C-64-em volt először, bár még nem is konkrét konzol volt, na mindegy. Szóval....ez néha elég idegesítő tud lenni, de eme hóbortom/hobbim ellensúlyozom kedvességgel, és odaadással,szeretettel! :D *(Vidd el valami drága helyre is, pl. benzinkút!:) J)* ***(Egyéb javaslat: Meki, vagy meghívni egy italra valami kávéautomatához, amellyel 5-10 Forintokat is nyerhetsz, ha műanyag pohara(ka)t eleve viszel magaddal. Garantáltan életre szóló randi lesz. BG)***
Néha azért elrúgom a pöttyöst, ha pl egész d.u, vagy este tolok vmi játékot, de néha olyan jó elmerülni egy másik világban, ezt talán minden Konzol olvasó így gondolja.
Egyébként mostanában, nagy kedvencem lett Krisz rovata, el is gondolkodtam egy hangfalrendszer beszerzésén kíváncsi vagyok mit fog szólni hozzá életem párja.:) *(Majd a reakciót írd meg nekünk is!:) J)*
A lényeg, hogy szerintem húzni kell egy határt, még ha néha oly nehéz is a játék és a magánélet között.
Köszönöm a lehetőséget!
Segasztok

Poolfan

Helló Konzolosok!

Bevallom őszintén azért ragadtam klaviatúrát, mert egyszerűen felment a pumpa a 17. szám olvasása közben. *(Melleültél a WC-nek?:) J)* ***(Jedi, ez most személyes tapasztalat? Átálltál a sötét oldalra? BG)*** Nemrég töltöttem ki a kérdőívet, teljes örömmámorban, hogy jó újságokat olvashattam eddig tőletek, mindent úgy értékeltem, hogy rendben van és valóban ez a helyes irány amin jártok. Ehhez képest a 17. számban lévő értékelések és pontszámok valami felháborítóak. *(Ajajj, fanboy szagot érzek! J)* Haladjunk szépen sorban. Need for Speed: The Run. HAT pont. Ez nevetségesen kevés egy megújulni képes játékhoz, amelyben a szériában először kiszáll a sofőr, sztorit kap az egész, új grafikus motor duruzsol alatta. Problémák vannak, de nehogy már ez hatosig húzzon le valamit, amikor sokkal nagyobb hibákat nézünk el más nagy címeknél. Aztán ott a nevetséges egységesítés a Modern Warfare 3 és Battlefield 3 esetében, amelyek megítélasom szerint az év AAA címei, és mindkettő megérdemelné a legalább 9, ha nem 10 pontot. *(Csak azért adjunk valamire plusz pontot, mert AAA cím?! Attól, hogy valami nagy költségvetésből készül, még nem biztos, hogy a világ legjobb játéka! J)* A BF 3 grafikailag a ps3 csúcsán áll jelenleg, nagyon nagy élmény végigtolni a nem is könnyű kampányt, fények, esős pályák, valami eszméletlen jól néznek ki, valamint ott a multi. Az MW3 pedig valóban best of, de a jobbik fajtából. Az egységesített 8 pont pedig egyszerűen nevetséges és nem a Konzol magazin eddigi objektív értékeléseiről szól. *(Az objektivitáshoz az is hozzátartozik, hogy a hibákat is észrevegyük. Nem látom, hogy Te soroltál volna egyet is, pedig mindkét címnél vannak… J)* Ezt rendkívül sajnálom. Ráadásul az EA komolyan jelen van kis hazánkban is, és nem tudom milyen hozzáállás az, hogy a világon mindenütt 9 pont felett értékelt jófele játékot simán lepontozunk a béka bizonyos testrésze alá. Jobbnál jobb címekkel kényeztetnek a horrortól az autóversenyig basszus. Ráadásul egy Dance Central is 8 pontot kap, amiben hatalmas újítás lehet, hogy mutatja a képernyőn a mozdulatot és nekünk azt kell kiviteleznünk… *(Egy Dance Centralt ne hasonlíts már egy FPS játékhoz, mert durvára nem ugyanaz a zsáner! J)* A Halo pedig mindennek a tetejében ott csücsül vígan a 9 ponttjával, holott DIREKT ugyanazt kapjuk egy az egyben mint 10 évvel ezelőtt. Ekkora szemellenzést is régen láttam már. Ha szerintetek a Call of Dutynál eladják nekünk az úgy nevezett MW3 DLC-t jó pénzért, akkor vajon a Halo 100 %-os, egy az egyben ugyanaz remakeje miért is kerül egyáltalán pénzbe? Én nem mondom, hogy felesleges a Halo Anniversary, mert jó ötletnek tartom, de a Ti logikátok szerint akkor annak is lehúzásnak kéne lenni nem? Ezek szerint nem, Halo-fanokként nektek az megéri a 9 pontot és a 10 ezer forintot, de egy folytatás, amiben van újítás az már nem éri meg a pénzét. Érdekes. *(Ehh… én már nem mondok semmit! Böjti? J)* ***(No, akkor haladjunk szépen sorban. Kicsit utánanéztem „a világon mindenütt" résznek. The Run-értékelések Magyarországról: gamer – 6, PSC – 6; Worldwide: Gamespot – 7, IGN – 6.5, Official PSM – 6, Eurogamer – 6. Modern Warfare 3-értékelések Magyarországról: gamer – 8 pont, PSC – 8 pont; Worldwide: IGN – 9, Gamespot – 8.5, Eurogamer – 8. Most akkor ki az, aki szubjektív ítéletet mond? Mi pont azon vagyunk, hogy igyekezzünk objektív ítéletet mondani, hiszen pl. a Golden Eye is biztos 9-10 pont egy fannak, de maga a játék ettől még nem ér többet egy erős hatosnál – amúgy meg a hatos még nem gagyi, csak éppen nincs meg benne az a spiritusz, amitől igazán kiemelkedővé válhatna. Ráadásul az is a feladatunk, hogy védjük a játékosok, az olvasók érdekeit. 2-3 órás játékok 10.000 Forint felett… tényleg ez az előremutató irány? Ezt éljenezzük? Szerintem külföldön sem ez a mérvadó, hazánkban meg pláne igaz mindez. Szóval az a véleményem nekem is, hogy egy kicsit fanboy-irányba mentél, érdemes lenne kicsit körülnézni, mert nem biztos, hogy a sok újság a barom, ha valamivel nem értesz egyet. Nem mellesleg nem is kell, hogy mindig mindenki egyet tudjon érteni. Élvezted a játékot, örültél neki, szuper! Mi meg leírtuk, hogy ez így kevés. BG)***
Hát bevallom őszintén rendesen kiakadtam e miatt a sosem tapasztalt szubjektivitás miatt. Minden amit eddig elképzeltem, most rendesen a visszájára fordult. Nem szeretném ha ez így lenne, mert nagyon szeretem olvasni a Konzol Magazint. Nem szeretném, ha a Fangoriát követve ez is eltűnne a piacról, de ilyen irányú félelmeim is vannak, ha továbbra is folytatjátok ezeket a nevetséges „ki ha én nem" lepontozásokat. Hat pont könyörgöm egy NFS-ért hat pont? Jézusom… *(Igazad van, 5-öt kellett volna adni rá!:) J)*
Üdv:

Hasilló György

Heil, Konzol Team!

Nemrég úgy döntöttem pempörsz pléjer létemre *(Ez nagyoon jóó!!! Bevezetjük a Konzolos szótárunkba!:) J)*, hogy átmegyek retróba és vettem magamnak egy utolsó moh... izé Dreamcastet. Sok jóságot hallottam róla és néztem az eBayt, hogy mennyiért is lehetne beszerezni egyet és csak derültem a csillagászati árakon, főleg az olyan ritkaságok árain, mint a VMU 4x és Ikaragua, Shenmue 2. A végén egy honfitárstól sikerült szereznem egy Dreamcastot kihagyhatatlan áron. Mindössze tízezer forintért -alkudni tudni kell- jutottam hozzá egy EU-s DC-hez amihez járt két dzsojsztikk (igen, fonetikusan, úgy magyarosabb), egy gyári VMU, egy Soul Calibur, egy ChuChu Rocket! és egy Shenmue (mind eredeti, természetesen). Szépen, lassan, szavanként előrehaladva világossá válik, hogy ennél jobb vételt aligha csinálhattam volna - najó, a tizenötezer forintis PSP-2001 se volt semmi, de ez sokkal nagyobb bolt volt a szememben. *(Alkudás Lvl. 98!:) J)*
Először csak ismerkedtem a SEGA utolsó konzoljával. Néztem, hogy milyen kicsi, kipróbálgattam a játékokat és rá kellett jönnöm, hogy ez egy nagyon perfekt konzol! Főleg, hogy '98-ban látott napvilágot! Eszméletlen! Azóta van vagy 50 óra játékidő, ennek felét a Soul Calibur tette ki, a másik felén pedig 3:2 arányban osztozik a ChuChu Rocket! és a Shenmue. A Dreamcastnél jobb partikonzol nincs is! A fentebb említett játékokon kívül megleptek egy SEGA Rallyval, egy Ready 2 Roumble-vel (Jackooo), egy Dead or Alive 2-vel és egy Under Defeattel. Mind nagyszerű játék, pár deci boroskóla után pedig egy egész éjszakán át jártuk a szerencsétlent a haverokkal - feledhetetlen élmény volt! *(Végre egy derék ember, aki iszik is rendesen, nem csak játszik!:) J)* ***(Jedi! Ne kóstolgass, jóember. Nem bírom az alkohol ízét. BG)*** És még mennyi jóság létezik rá… lesz biztosítva a szórakozásom egy ideig főleg annak fényében, hogy a PS1-es játékokat is emulálni tudja: Final Fantasyk, Metal Gear Solid, Oddworld, Tekken 3 és megannyi nagyszerű program fog pörögni benne. Én elégedett vagyok a kis "kávédarálóval" (hangos, na), mindenkinek csak ajánlani tudom! *(A Dreamcast egy csudajó kis masina, én is nagyon szerettem, a Shenmue 2 pedig kihagyhatatlan! Szerezz még be rá egy Grandia II-t, Crazy Taxi-t, Samba De Amigo-t és egy Jet Grind Radio-t, és minden öröm, bódottá' lesz!:) J)* ***(Bezony, nekem is otthon figyel a DC-m a többi retro masina mellett. Under Defeat, Soul Calibur, Zero Gunner, meg a többi. Remek kis gép. Jó vétel volt, használd egészséggel. BG)***

Dani

Kedves Naplóm!

2011.11.24.
Ma délután a postaládámban találtam az új Konzol magazint. Repestem az örömtől, hiszen a főcímlapon egy gyönyörű képet pillantottam meg, melyre szép, nagy betűkkel fel volt írva: SKYRIM. 10 perccel később elégedetten csuktam be az újságot. Tíz pont. Számítottam rá, de így látva, egészen más. Egész biztos beruházok rá! *(Nem fogod megbánni! J)*



AIR MAIL

APPROVED

2011.11.25.
Már vagy 3 hete rá sem nézek a drága HD konzolomra, a szép, fekete Playstation 3-ra. És mit csinálok helyette? Minecraftozok. Huhh... ha ezt egy konzolfanatikus meglátná... Hé! Mi ez? Mintha valaki karót hegyezne az ablakom alatt! *(Böjtööös, neee!!!:) J)* ***(Hogy van az, hogy ha valami rossz dolog kerül elő, valami extrém, beteg dolog történik, mindig az én nevem figyel be? Nem is értem…*** *– csendben hegyezi tovább a karót…* ***BG)***

2011.11.26
Azt hiszem két bejegyzés elég volt. Meguntam a naplóvezetést. Fárasztó meló.

A bevezető napló után pedig sziasztok!
Jelenleg fogalmam sincs arról, hogy mi az aktuális téma, ezért most valami másról írnék. Biztosan minden konzolos legalább egyszer eltört egy kontrollert. Na én nem! *(Ülj le fiam, egyes!:) Én a C64 idejében törtem annyi joy-t, hogy a megmaradt hulladékból MacGyver már atombombát is építhetett volna. J)* Én nagyon nyugodt vagyok, és jól kontrollálom az érzelmeimet. 10.000 Ft széttörése helyett inkább verbálisan porrá alázom a játékot. Az egyik legnagyobb dühkitörésem a Valkyria Chronicles utolsó küldetésénél történt. Az eset a következőképpen történt: Bekapcsolom a gépet. Berakom a CD-t. Vagy mégsem. Eltűnt a CD! Ja... tegnap este a gépben hagytam. Indul a játék. Largo, kérlek találd el az energiatornyot 2 méterről. Elhibázza. Ragequitelek. 20 perc múlva újra bekapcsolom. Largo, kérlek találd el. Eltalálja. Minden jól megy. Közel állok a győzelemhez. A "profi" géppuskások nem teljesítenek jól. Harmadik hibánál kezdek ideges lenni. Elkezdem hangosan orális közösülésre invitálni a játékot. Végül megkaptam a stáblistát. Kivettem a CD-t. Kikapcsoltam a gépet. Fel akarom tenni a polcra a tokot, de valahogy gyanúsan könnyű. Kinyitom. Nincs benne a lemez. Ja, megint a gépben hagytam. Kiveszem a lemezt a gépből. Lenyugodtam. Ezután elkezdtem Bayonettázni... Hard-on... *(Jópofa levél volt, küldjél még ilyeneket, az orális invitáláson hangosan felröhögtem! Én is szeretem cizelláltan kifejezni nemtetszésemet egy adott játéknak, bár volt már egyszer, hogy kedvem lett volna lyukat rúgni a TV-be (ugye, Dark Souls, te kis mocsok?!). Böjtös pedig szerintem pogány oltáron szokta levezetni a benne rejlő feszültséget!:) J)* ***(Ehh, már nem is mondok semmit. Nem, szimplán mordulok egyet, aztán nekiesem újra. Vagy felkapom a bozótvágót, és megyek az utcára? Már magam sem tudom, elbizonytalanítottál. BG)***
Üdv.

Hetven

Hi!

Gondoltam ilyen késői órán megosztok veletek egy történetet. Annyira friss, hogy a bokszeremet nemrég cseréltem le. XD *(Az enyém még tiszta, várom, hogy sokkolj koma. Na lökjed!:) J)* Elmentem haverommal borozni egy kocsmába. Tudni kell, hogy 2 napja a gyomrom rendetlenkedik és amúgy sem bírja annyira az előbb említett nedűt. De hát egyszer élünk, hogy szóljon alapon lecsúszott pár boros kóla. *(Már megint a VBK!:) Ebbe a számba csak borosok írtak, hol vannak a sörösök, vodkások?!:) J)* ***(Itt vagyok, mint vodkás. Mármint ha innék, mert ugye nem iszom. BG)*** Késő estére járt, éjfél már régen elmúlt, indulás haza, Blaha, majd Borárusról éjszakai. Mivel még volt időm, benyomtam egy melegszendvicset. Szokás szerint az ott leledző nem túl szívgerjesztő életformák megtalálták, de legyen jó napjuk kaptak cigit. *(Mint írtam a bevezetőben is: gyerekek ne dohányozzatok, érteeem?!:) J)* ***(Cenzúráznom kéne… BG)*** A koránt sem élvezetes de mindenképp életmentő vacsorával végezve felbattyogtam a megállóba és várakozó álláspontot vettem fel. Éjszakai jött, szokásos kedves arcok a buszon, indulás haza. Célnél leszállok, pár perc séta a bérház bejáratáig ahol lakok. Gondoltam már úgy is itthon vagyok, pőfékelek egy jó éjt cigit és legalább nem ébresztek fel senkit idefenn. Egyre erősödő gyomor morgásomnak utat adva kiengedtem a tavaszi szellőt. Legalább is ezt szerettem volna. A meglepetés a végén ért. Azzal a lendülettel némi anyag is manifesztálódott a művelet végén. :D *(Magyarul: szangottál!:) J)* Első meglepettségemre csak pislogtam, de mivel majdnem otthon voltam gondoltam elszívom a már belekezdett cigimet. Már mindegy volt. :) Hogy miért írtam le? Gondoltam mosolyogjatok ti is egy jót. Miután sikeresen leküzdöttem az akadályokat és felértem, beültem az elmélkedő szobába, ahol nyugta van a férfi embernek és a Konzolt olvasgattam Mivel az embernek megosztási kényszere van gondoltam megírom nektek a ma este tanulságát. Fingani csak óvatosan, borra ne egyél Borárus aluljáróban vett melegszendvicset és akkor talán nem sz@rsz be a bejárati ajtó előtt. :D *(Hát ööö… értem én, hogy gőzgép, de mi hajtja?!:) Köszi, hogy megosztottad velünk eme kis történeted a bélrendszered működéséről, de sz*rabb témát (szó szerint) nem is találhattál volna! Igazából meglettem volna a záróizmaid helytelen működésének információja nélkül is, legközelebb gyere valami csajos, játékos, testnedvmentes poénnal!:) S különben is, a bor és a melegszendvics úgy illik össze, mint a hamburger és a vodka! J)* ***(Istenem, de jó, hogy ezt nem kaja előtt/közben olvastam el. Azért köszönjük, hogy írtál.:) BG)***

::Cequazeg

Sziasztok!

Egy csomó minden eszembe jutott, de hát vannak korlátok, úgyhogy csak egy dolgot szeretnék elmondani. Amikor megszűnt anno a konzol (az 576 konzol) akkor eltűnt egy addig megszokott érzés. *(Olyasmi érzés, mint a tüsszentés, vagy valami jobb?:) J)* Nagyon szerettem azt az újságot, és minden hónapban vártam hogy jöjjön, és amikor megérkezett volt egy nagyon jó érzés bennem. Amit nehéz leírni, de gondolom tudjátok miről beszélek. És évekig nem éreztem ezt, aztán egyszer csak láttam valahol hogy van ilyen magazin. Első adandó alkalommal meg is vettem és örömmel láttam hogy a régiek közül vannak egy jó páran. Na mondom ez rossz nem lehet. Aztán mikor a 3. számot megvettem, mármint nekem a 3.-at -sajnos elég soká jöttem rá hogy van ez az újság- akkor ugyanazt éreztem mint anno amikor a konzol jött meg, és azóta is. Úgyhogy köszönöm nektek hogy visszaadtátok ezt az élményt. *(Az egész stáb nevében: Szívesen!:) J)* Nagyon örülök neki hogy van ez a lap, eleve nem szeretek monitorról olvasni. Meg az élet úgy hozta hogy megint sok időm lett játszani. Sajna vége lett egy kapcsolatomnak, amiben együtt éltünk volt barátnőmmel, úgyhogy vissza anyámékhoz, és itt nyilván sokkal olcsóbb az élet tehát többet tudok játékokra fordítani, meg időm is több van. Sőt még a jelenlegi munkám is szezonális szóval ilyenkor nem nagyon járunk dolgozni. Úgyhogy kifejezetten jól jön, ha mondhatom így hogy van megint egy király újság. Remélem lesztek sokáig. *(És most mindenki egyszerre: „Szóljon hangosan az ének, ameddig csak élek, Konzolozok én…!":) J)* Ja annyit akarok még mondani, hogy, hát ugye a kérdőívről lecsúsztam mert elbambultam kicsit, szal' nekem az hiányzik az újságból, hát hogy mondjam, a kód-x, értitek. A leírásokra gondolok, 1szer 2 szer jól jött mert durván elakadtam valamelyik játékban. De például a Metal Gear 4nél is nagyon jó volt hogy a videók szövegei le voltak írva mert én nem nagyon kenem az angolt így viszont képbe voltam én is. Illetve először végigtoltam magamtól, csak a videók szövegeit olvastam el másodjára meg elolvastam hogy a leírásban mi van, mire nem jöttem rá, és akkor kipróbálgattam azokat is, Vagy ugyan ez volt a Hitman-nél, először magamtól aztán elolvastam a leírást és kipróbáltam azt is. Ha volt olyan amire nem jöttem rá. Hát ennyi lenne, elég hosszúra sikerült így is. Ja és még annyit hogy ennek is jó az illata. :) *(Csak várd ki, mire elkészül a különleges Ambi Pur kiadásunk!:) J)* ***(A Konzol Magazin örök és elpusztíthatatlan.:) Főleg, ha rendszeresen olvassátok, egyre többen és többen. BG)***

Üdv.:Laci

Sziasztok!

Vajon hány olyan ember van, aki december 4-én vasárnap 23:21 perckor hirtelen kinyitja a szemét, és eszébe jut a reggel frissen bemutatott új PS3 exkluzív játék Teaser-e? *(Csak te! Állítólag a Válium már kis mértékben is elég hatásos az álmatlanság kezelésére!:) J)* ***(Én biztosan nem. Minimum éjfélig szoktam ébren lenni, ez már egy rossz beidegződés… ami gondolom, senkit nem érdekel. Na mindegy. BG)*** És aki aztán felkel, bekapcsolja a gépet, csak hogy regisztráljon egy online gamer oldalra, csak hogy megossza a benne felgyülemlett információk halmazát a nagyközönséggel, de aztán hirtelen eszébe jut kedvenc magazinja és a benne szereplő Konzoltáció rovat? És aki úgy dönt inkább ide írja a gondolatait? Hát, talán nem sok, de az biztos hogy én közéjük tartozom. Nos igen, a „The Last of Us". Amit úgy reklámoztak már előre, hogy olyan PS3 exkluzív cím, amit nem fogunk elhinni. *(A vak is asszondta', majd meglássuk!:) J)* Gyorsan át is villant az agyamon pár félelmetes lehetőség:

1. The Last of Us – Az utolsó PS3 exkluzív.
The First of Them – Az első PS4 exkluzív.
2. Elnézve a teasert és a hivatalos oldalon található hangyás videót: A hangyát ugye megfertőzte egy halálos vírus/gomba/akármi, és a fejéből kinőtt egy vírusos gomba/akármi, aminek a spóráit a szél továbbviszi, és ezért lesznek az emberek fertőzöttek, minek hatására létrejönnek a „Sáskák" és megkapjuk a Gears of War előzményt. Miért néztek így? Én biztos nem hinném el…
3. Resident Evil 6 csak PS3-ra
4. Új Resistance vagy Kilzone előzmény
5. Dead Nation 2, bár ez nem lenne olyan egetrengetően hihetetlen bejelentés.
6. A Hihetetlen Hangyaember (ez szó szerint hihetetlen lenne).

Nos, én személy szerinte már nagyon kíváncsi vagyok mi lesz ez, imádom a PS3 exkluzív címeket, nagyon jók szoktak lenni (talán egy-két kivétel van). *(Egyelőre csak normál szinuszritmussal figyelem az eseményeket, de remélem a VGA után lerobban az agyam!:) J)* ***(Akkor szaladok egy kamerával, aztán a felvételt jó pénzért áruljuk majd a neten. Persze, persze, hiányozni fogsz. Csak szólj előre, hogy felkészüljünk. BG)*** Bár, mire ezt a levelet olvassák a kedves Olvasók, már kiderült a nagy titok. Lehet hogy csak a hype volt a nagy, és a VGA-n jön a pofáraesés, de én bizakodó vagyok, érzem, hogy ez valami komoly lesz.
Hát, most csak ennyit szerettem volna. Ha néhol kicsit betegnek tűnök, az azért lehet mert már este van, és mert holnap töri tz-t írok. Ja és mert beteg is vagyok, ó ez a nátha. *(Küldjél a náthára egy kis csülkös-velős-pacal, zsírszószszal, és hozzá némi pálesz, holnapra kutya bajod sem lesz!:) J)*
Üdv,

roli33

Ismét elszaladtak velünk a sorok, pedig olvasgattam volna még. Mindegy, ez van, most bőven lesz időtök a levelek megírásához, amiket a szokásos címre várunk – konzoltacio@konzol.eu – méghozzá február harmadikáig. Élvezzétek ki az ünnepeket, meg a szilvesztert, mindannyian reménykedjünk abban, hogy a 2012-es év jobb lesz, mint a 2011-es – bár ezt minden évben kívánjuk, aztán sehol semmi javulás. No meg várjuk nagy szeretettel a sztorikat a két ünneppel kapcsolatban: tudjátok, felgyújtott karácsonyfa, új gépek ajándékba, meg játék-hegyek, meg a mikulásnak öltöztetett asszonyról is jöhetnek a képek, és úgy összességében bármit küldhettek. Valamint a következő Konzoltációban cikkíróinkat kérdezhetiket bármilyen témában, avagy a leveleket leginkább ezzel kapcsolatban várjuk. Legyetek jók, ha tudtok, és köszönjük, hogy írtatok!
Sziasztok!
Böjtös Gábor és *JediEco*



IMPRESSZUM
KONZOL magazin
Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta
Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.
Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők
Külföldi terjesztés:
Color Interpress Kft.
1039 Budapest, Hatvany L. u. 14.
Szerkesztőség
Főszerkesztő:
Böjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu
Hirdetésfelvétel
Morvay Péter
morvay@konzol.eu
Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin

KONZOL magazin Február végétől

Final Fantasy XIII-2
Köztudott, hogy a Final Fantasy-sorozatnak sok minden köszönhető. Nem csak a műfajában okozott maradandó változásokat, de tulajdonképpen a szériát birtokló kiadó, a Square sem létezne már rég, ha nincs az FF, amely most a XIII. rész folytatásával tér vissza az RPG-rajongók közé.

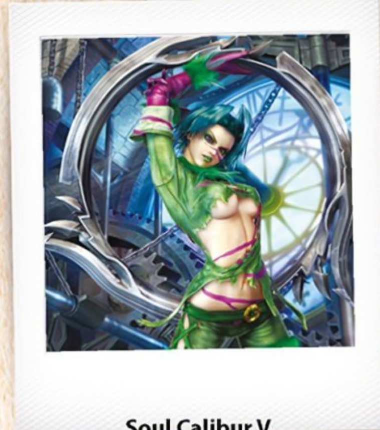


Asura's Wrath
Sokat nem tudunk még a játékról, de az tény, hogy az Asura bejáratott szereplő a különböző hitvilágokban, ezért tippelnénk némi spirituális megközelítésre, már persze amellett, hogy tömény akció van kilátásban, amelynek köszönhetően gépeket, különleges hatalommal bíró lényeket, félisteneket és isteneket verhetünk majd laposra a kissé őrültnek tűnő karakterünkkel.





SSX
A szimplán csak SSX-re keresztelt epizód jelentheti a közismert sorozat sikeres visszatérését, amely nem engedi elfeledni, hogy megjelenésekor javában tart majd a tél, elvégre a faggyal, a hóval, és a hideggel a virtuális trükközések világában is szembesülnünk kell. A Tricky-t szerettük, így reméljük, hogy ebben a részben sem kell csalódnunk.



Soul Calibur V
Egy játék, amely a játéktermek verekedős gépeinek kiskirálya volt hosszú ideig, és amely system sellerré vált a Dreamcast idejében. Ezúttal az ötödik epizód kerül majd a tesztlaborba, amelyben a megszokott, illetve az új karakterek mellett még Ezio, az Assassin's Creed sztárja is felbukkan.

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett ***599 Ft***-ért.

** Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*
A Konzol Magazin 2010-es és 2011-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 23. oldalra!



Rendeld meg az új PlayStation® Vita-t még ma

A PlayStation® Vita előrendelők most exkluzív PS Vita előrendelői csomaggal gazdagodhatnak, amely tartalmaz egy limitált kiadású kék színű fülhallgatót vagy egy PS Vita feliratú bőr pénztárcát.

Bővebb információt itt találsz:

hu.playstation.com



PS VITA

PlayStation® Vita

SONY

make.believe